http://www.oldgamesitalia.net/

FAVOLOSO!!!
100 PAGINE

# GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA
DEDICATA AI 16 BIT!
Amiga, Atari, PC & Compatibili
Console, fumetti, Board games, etc.

Anno III Numero 18 Marzo 1990 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

HARLEY DAVIDSON
TV SPORT BASKETBALL
X-OUT
CHAOS STRIKES BACK
L.S. LARRY III

## LOOM
TUTTA LA VERITA' SUL
GIOCO DEL 1990

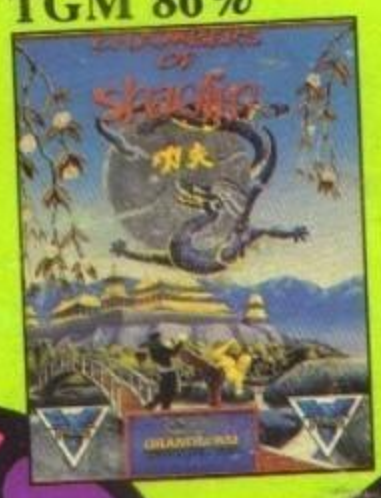
## I GIOCHI DEL LYNX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TOP 12 AMICA SO
# ORIGINALI NA

ACE 815

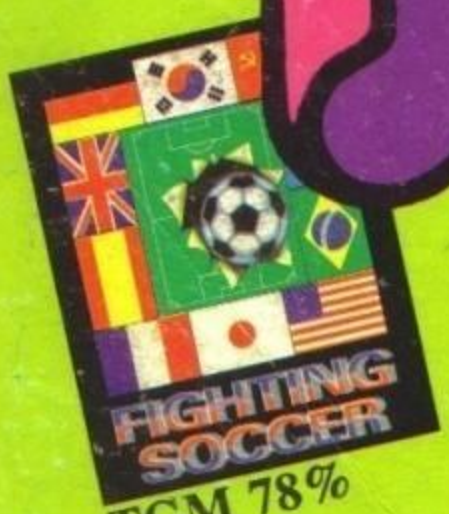


TGM 86%

TGM 93%

machine STAR PLAYER

# 1800




TGM 78%

TGM 92%

machine STAR PLAYER

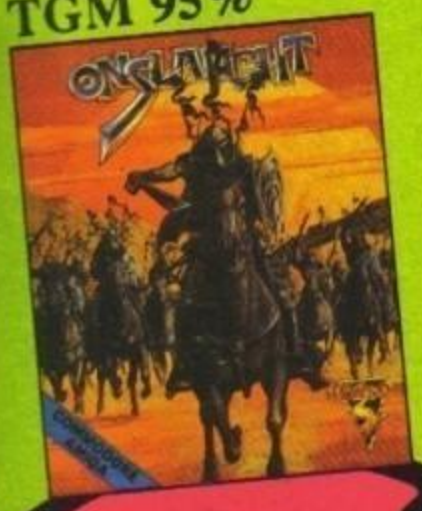
ZERO MA

http://www.oldgamesitalia.net/
CIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33
http://www.oldgamesitalia.net/

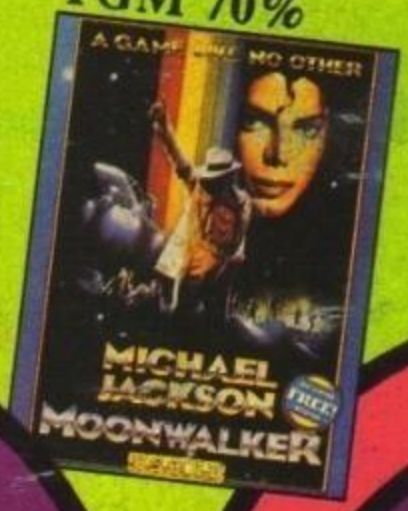
http://www.oldgamesitalia.net/

# LO A LIRE 1800!
# TURALMENTE!

TGM 95%




TGM 70%



ZINE 75%

TGM 92%

ISTRUZIONI IN ITAL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

# the GAMES machine

SOFTWARE ORIGINALE
CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

LA NUOVA RIVISTA CON DISCHETTO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IN EDICOLA A L. 13.500

DRAGON SCAPE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# BATTLE TILL YOU BLEED!

# HEAVY METAL™

By Bruce Carver, Roger Carver and Breat Erickson.

CBM 64/128, AMSTRAD CASSETTE & DISK. IBM P.C.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE. ATARI ST AMIGA

LEADER

INCLUDE *GRATIS!* GIOCO BEACH HEAD

Solo per gli 8 bit

ACCESS™ Software incorporated

© ACCESS SOFTWARE INC. 1990.

Screenshots from various formats

Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# IN QUESTO NUMERO

SPECIALI


08 Previews

13 Reviews

46 TIPS

50 La Guida

78 Coin-Op

90 LA POSTA

08 **TGM PREVIEWS**
Qualche flash d'agenzia

13 **LE RECENSIONI**
Novità, nuove versioni, budget e... qualche bella sorpresa!

56 **NAZI GAMES !**
MBF DICE L'ULTIMA PAROLA. AL PROSSIMO BABAU-NEWS...

74 **GIOCHI... MANEGGEVOLI!**
Le prime recensioni di giochi per LYNX

82 **MADE IN JAPAN**
SE LA PC ENGINE 2 NON VI BASTA, BECCATEVI QUESTO...

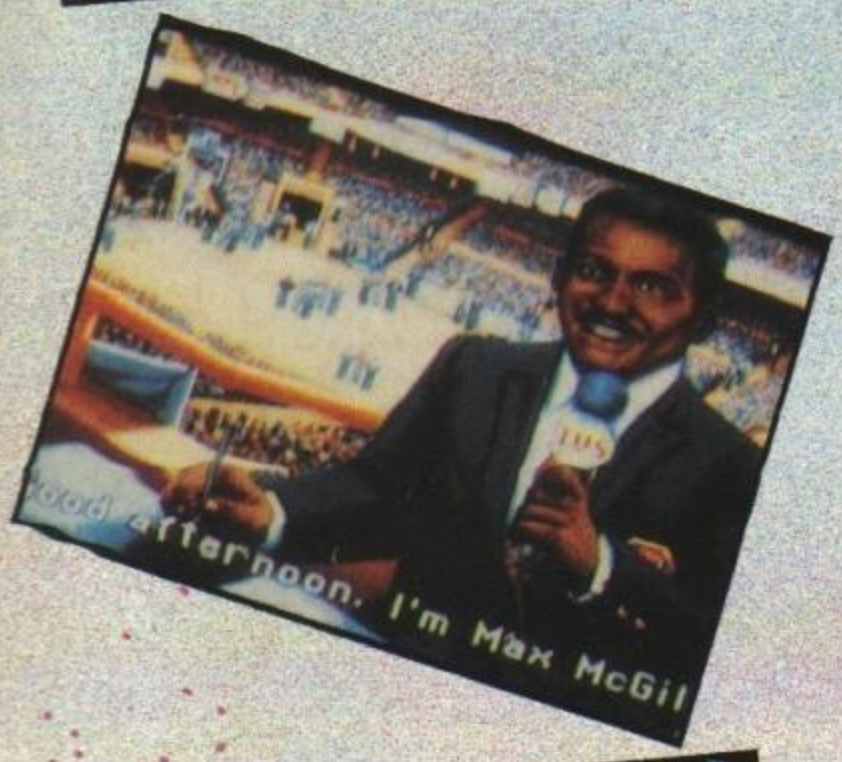
85 **'DURI' ALLA PROVA**
LA GANG DI TGM ESEGUE PER VOI UN TEST DI SMANETTAMENTO...


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# EDITIALE



## Nuove Tecnologie

Il mondo del divertimento elettronico sembra ogni giorno più coinvolto in un processo di rinnovamento quasi forzato, dove trovano posto i mezzi tecnologici più recenti, a patto naturalmente che si tratti di tecnologia ad un prezzo accessibile.

L'esempio più lampante è quello dei CD, che se per certi versi si sono dimostrati un prodotto il cui uso prevedeva enormi spese (senza che tuttavia vi fosse un'affidabilità e una resa degne del costo sostenuto), per altri non ha costituito nessuna vera innovazione (basti pensare ai CD per i computer a 8 bit, che altro non sono se non versioni digitali dei nastri molto più lente di certe famose cartucce turbo da utilizzare coi floppy).

Naturalmente ci sono le gradite eccezioni: la Mirrorsoft e l'Activision hanno dato il buon esempio rispettivamente con Defender Of The Crown per PC e con Cosmic Osmo e Manhole per Apple Macintosh — il fatto che si tratti di prodotti destinati a computer che sono 'seri' per antonomasia rivela ancora una volta la posizione 'dubbia' in cui versano gli altri sedici bit, in bilico fra il gioco sfrenato e le applicazioni grafico/sonore troppo costose per l'utente comune.

Ci sono poi i CD per le console, ma il discorso si farebbe troppo vasto e vi rimando al prossimo numero di TGM per approfondimenti.

Altri indizi di una 'futurizzazione' del mezzo elettronico di divertimento sono l'utilizzo intelligente di tecniche come la digitalizzazione di immagini reali e il ray tracing: qualcuno potrebbe ribattere che la grafica (uff!) non è tutto in un gioco, ma se un gioco deve coinvolgere il giocatore, non è forse importante che le immagini siano il più reali possibile?

Certo passerà ancora del tempo prima di poter utilizzare il 'guanto bionico' o le immagini 'stile Pixar' che certi programmi televisivi ci hanno mostrato: troppa memoria e troppa velocità sono richieste per simili realizzazioni, il che le rende improbabili anche per le sale giochi — almeno per ora.

E il coinvolgimento del giocatore dipende anche dall'interesse che lo schema di gioco suscita in lui, per cui un gioco dove si avrebbe l'impressione di guidare un vero aereo ma dove la missione consisterebbe nel solo decollo finirebbe presto per stancare — come quelle belle demo che tutti voi conoscete...

Il tema di questo mese quindi è 'realismo e struttura interessante' — e la cosa più gratificante è che ci sono diversi giochi recensiti nelle pagine che seguono i quali potrebbero fare a gara per accaparrarsi il primo posto... scopriteli!

*Bonaventura Di Bello*

**Editore:** Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Stefano Monti **Coordinamento Editoriale**: Giorgio Baratto **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Marco Auletta, Stefano Gallarini, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Marco Galardi, , Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
**Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION***
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
**Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina:** solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM

B.D.B.'s

# Anticipazioni

**Apriamo le anticipazioni di questo mese con quella che non è un'anticipazione bensì una sorpresa: il tanto agognato Rainbow Islands farà finalmente la sua apparizione ufficiale in versione Amiga ed ST sotto il marchio... Ocean!!! Ebbene sì, la vecchia casa di Manchester è riuscita a strappare alla Firebird questo capolavoro della Taito, assicurandosi così una sicura e cospicua fetta di mercato (io sarò il primo a comprarne una copia!). Ed ora passiamo alle anticipazioni vere e proprie...**

## WARHEAD

Cosa succede se in pieno XXI Secolo il nostro caro pianeta subisce l'invasione di forze aliene? Beh, prima di tutto i popoli della Terra si alleano, e poi mettono voi a capo di tutta la faccenda! Ben 39 missioni vi aspettano quindi in questo simulatore spaziale che mescola azione e strategia assicurandovi — a detta della pubblicità — almeno 30 ore di spasso. A Marzo per Amiga ed ST.

## RITORNO AL FUTURO II

Stendiamo un velo pietoso sul primo tie-in (chi riesce a ricordarlo ha tutta la mia comprensione), che ebbe un successo inversamente proporzionale a quello del film omonimo, e cominciamo pure a sperare riguardo alla licenza del secondo episodio di questa avventura spazio-temporale con Michael J. Fox — visto che ad averla acquisita è la Mirrorsoft che la presenta sotto il marchio Imageworks.
Ricordate come lasciammo Marty nel primo film? Ebbene, l'epoca in cui l'eclettico Doc lo ha trasportato è il 2015 (e nel terzo episodio — già in preparazione — i nostri eroi faranno un salto all'indietro nel 1885), e il gioco dovrebbe riprodurre fedelmente alcune fra le sequenze più movimentate e divertenti del film... e chi lo ha visto starà già sbavando.

## SHERMAN M4

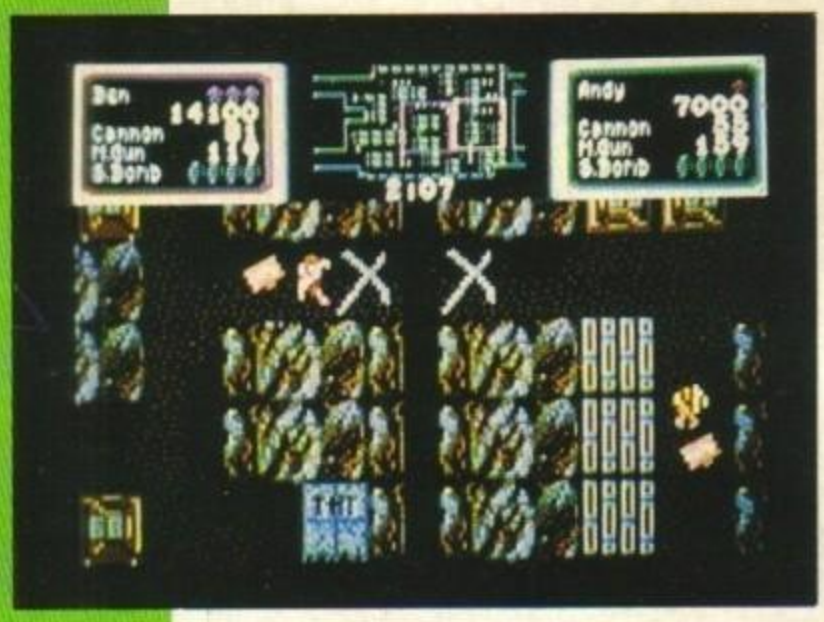
Basta! Non ne possiamo più: dopo Heavy Metal, M1 Tank, M-10 Tank, Conqueror e compagnia bella, ecco annunciato un ennesimo simulatore di carro armato!!! Ma insomma, siamo seri!
Eh? Cosa? Ah, questa simulazione della US GOLD sembrerebbe più seria, visto che viene completata da altri armamenti pesanti della II Guerra Mondiale... bene, bene. E per giunta a Marzo sono previste tutte le versioni (ST, Amiga e PC). Ah beh, allora...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



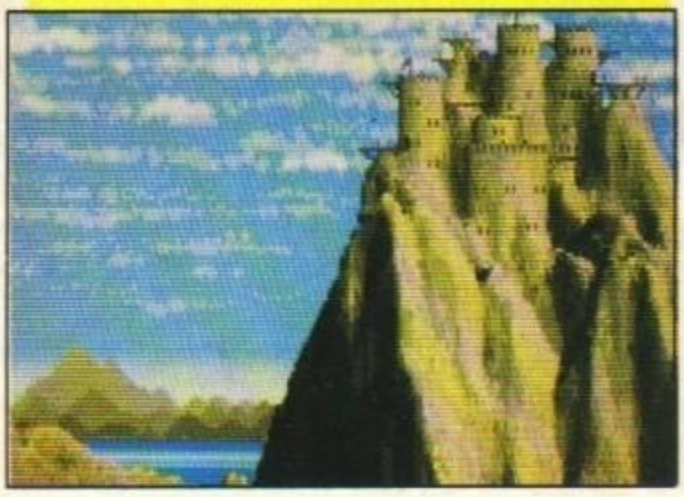
## CRACKDOWN




Qualcuno conosce l'omonimo coin-op Sega? Beh, per tutti gli altri eccone brevemente la trama: la Sicurezza Mondiale ha appena scoperto il diabolico piano di un certo Dr K, che ha affidato la conquista del mondo a un esercito di mostruosi animali semi-umani.
Il compito di penetrare nella fortezza in cui il pazzo si nasconde e la distruzione di tutta la baracca viene affidata a due agenti che, utilizzando armi ad alto potere dirompente, si faranno strada fino al laboratorio segreto del Dr K per cancellare la sua diabolica mente dalla faccia della Terra.
Al gioco possono quindi partecipare anche due giocatori contemporaneamente, ci sono 16 livelli a disposizione e numerose armi, oltre ad una mappa completa del livello in cui vi trovate.
Aspettatevi le versioni ST e Amiga per il mese di Aprile dalla US GOLD.

## DRAGON BREATH

Le terre di Anrea vi attendono in una sfida mozzafiato per il raggiungimento della ricerca che da anni consuma la vostra esistenza. Questo in sintesi ciò che Dragon Breath promette, oltre che molta azione, molta strategia, e un pizzico di gioco di ruolo, se poi pensate che la grafica sarà qualcosa d'eccezionale, e il testo completamente in Italiano, c'è solo da sperare che esca al più presto!



## DARK CENTURY

La Titus, nonostante tutto, ci riprova. E anche stavolta si tratta di guidare dei veicoli, soltanto che i veicoli in questione sono un pochino più moderni — anzi futuristici — delle auto a cui questi programmatori francesi ci avevano (dis)abituato.
L'azione si svolge infatti nello spazio, e il vostro compito è di fermare quattro evasi spaziali che minacciano di distruggere la Terra armati ognuno di un diverso veicolo da combattimento.
I veicoli a vostra disposizione sono sei, e il gioco si svolge nello splendore del ray tracing (e siamo a due per questo mese) con schermo di gioco doppio (split screen per gli intenditori).
Guardatevi le immagini e chiedete a qualche vostro amico di incrociare anche le sue dita insieme alle vostre... non si sa mai.

## BLACK TIGER

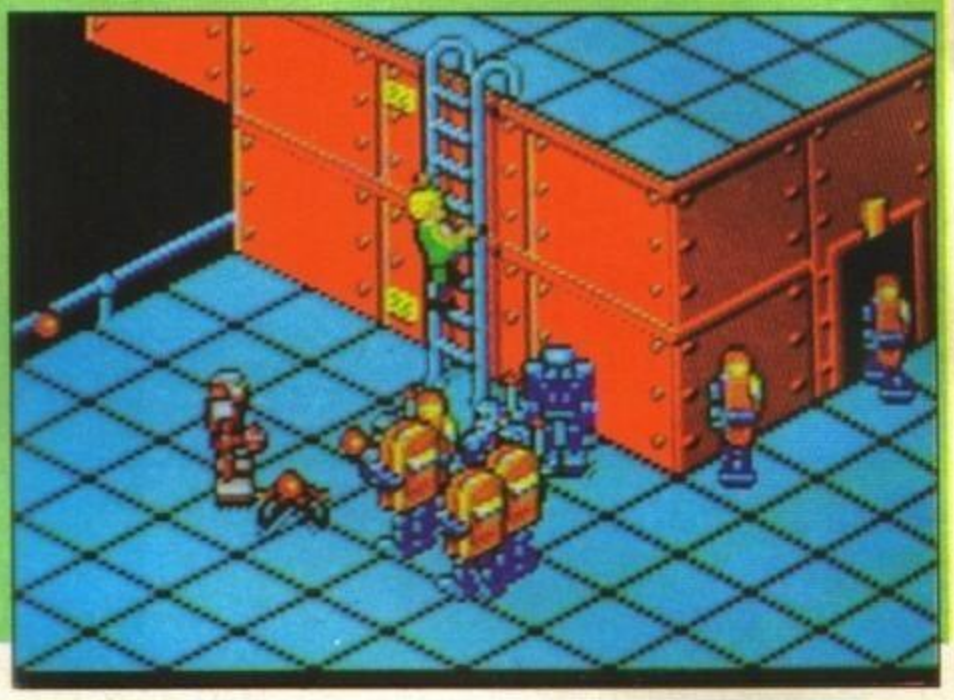
Toh, ecco il gioco recensito dalla concorrenza inglese? Cosa? Recensito? E noi facciamo adesso la preview?!? Beh, per quei pochi che non hanno mai visto il coin-op (lo conosco persino io che vivo in un borgo medioevale) ecco la 'carta di identità': scrolling multidirezionale (8 movimenti), azione da vero platform game 'tosto' e 6 livelli pieni zeppi di insidie ed armi nascoste (oltre che bonus), e — come ha detto la famosa 'concorrenza' — grafica quasi identica al coin-op. Voi intanto accontentatevi delle foto, e cominciate a sperare (io sto incrociando anche le dita dei piedi per scaramanzia)...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

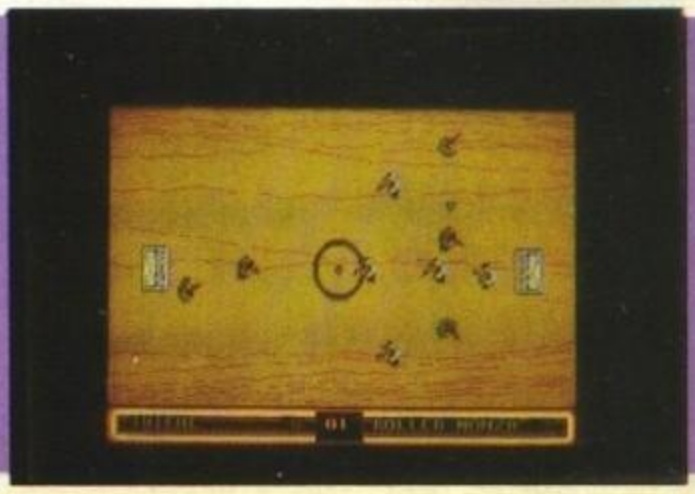
## ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Titolo lunghissimo (quasi come Scary Mutant Alien Flesh Eating Chicken From Mars Starring Zippo The Dog, eh, Marco?) per una conversione targata Domark/Tengen. Il coin-op è davvero simpatico e movimentato, e la versione per computer dovrebbe riprodurlo abbastanza fedelmente: dopotutto non ci sono auto da far correre o scrolling particolari... possiamo sperare bene.
La trama? Nei panni di Jake e Duke dovrete farvi strada fra orde di robot assassini alla ricerca della Professoressa Sarah Bellum (mi raccomando, ragazzi, niente battute tipo Sarah Di Bellum lì in redazione, eh?). Dalla foto potete notare che la vista di gioco è in 3D isometrico, e che promette una serie di situazioni così diverse e complesse da richiede persino una buona dose di organizzazione strategica. Ad esempio per trovare le uscite ed azionare i pulsanti che mettono in moto gli ascensori... e che si trovano sempre lontano da questi ultimi!
Nessuna data prefissata per l'uscita del gioco, ma sappiamo che verranno commercializzate tutte le versioni a 16 bit (PC compreso).



## HOCKEY PISTA

Forse pochi di voi sono a conoscenza che oltre al fratello più grande, l'Hockey su ghiaccio, esistono altri due tipi di giochi similari: su prato e su pista. L'Italia da anni è fra Nazioni più forti del Mondo, e giustamente l'Atari Italia, con l'ausilio tecnico del Roller Monza, squadra vincitrice del Campionato Italiano lo scorso anno, ha deciso di dedicargli un gioco.
Sarà pronto per Aprile, godetevi intanto due foto della nuova simulazione sportiva della Lindasoft.



## E-MOTION

Se Quartz vi ha fatto calare nel mondo molecolare dei cristalli, aspettate a vedere questo nuovo gioco della US Gold con la grafica nientepocodimenoché in ray tracing e una realistica simulazione di moto elastico (vi piacerebbe vederne una foto, eh? E invece niente!) accompagnato da suono digitalizzato a 4 voci.
Il tutto per far vedere quanto siete bravi nel campo della fisica atomica e molecolare... vi giuro, non vedo l'ora di provarlo!!! Ah, a proposito, ad Aprile per tutti i formati!

## UNREAL

Un altro prodotto della Ubi Soft: una storia strana dal titolo strano, ascoltatela... Il Dormiente ha comandato a suo servo Fragor di creare un nuovo ambiente di vita sul pianeta Unreal. Nell'avvicinarsi al pianeta, l'astronave di Fragor viene colpita da una cometa (immaginate il fragor dell'esplosione... ah, ah, ah — non ho potuto resistere... scusate, mi ricompongo e sono da voi). Delle sostanze molto instabili e potenti sfuggono dalla stiva e toccando il suolo del pianeta provocano una catastrofe ambientale. I due esseri immortali che erano in origine stati progettati per bilanciare il bene e il male sul pianeta si battono ora contendendosene il possesso assoluto. Entrambi possono dominare gli elementi e niente può fermarli. Tuttavia, una piccola vallata sul pianeta rimane intatta e protetta dalla furia dei due, e in essa atterra e si schiude un uovo dal quale si genera un piccolo mondo in cui si sviluppa una pacifica popolazione.
Un drago buono venne in seguito a visitare due dei suoi abitanti, Isolda e Targan, regolarmente. Ma un giorno il drago non arrivò. Mentre Isolda lo cercava disperatamente, il malvagio padrone di Unreal la rapì e la costrinse a sposarlo. Isolda promise di sottomettersi a patto che la popolazione della pacifica vallata venisse risparmiata.
Al sentire la cattiva notizia, Targan portò con sé il drago (riapparso in seguito) in visita ad un mago suo amico che gli rivelò il modo per riportare a casa sana e salva Isolda: distruggere i quattro elementi e poi il tiranno stesso.
Il vostro ruolo diventa quindi quello di Targan, e le vostre armi saranno una spada e alcune particelle della cometa che fu origine del casino ambientale e sociale appena descritto.
Naturalmente in groppa al drago vi lanciate subito alla ricerca del cattivone, e...
Il gioco dovrebbe essere già pronto per ST mentre leggete le scemenze appena scritte.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

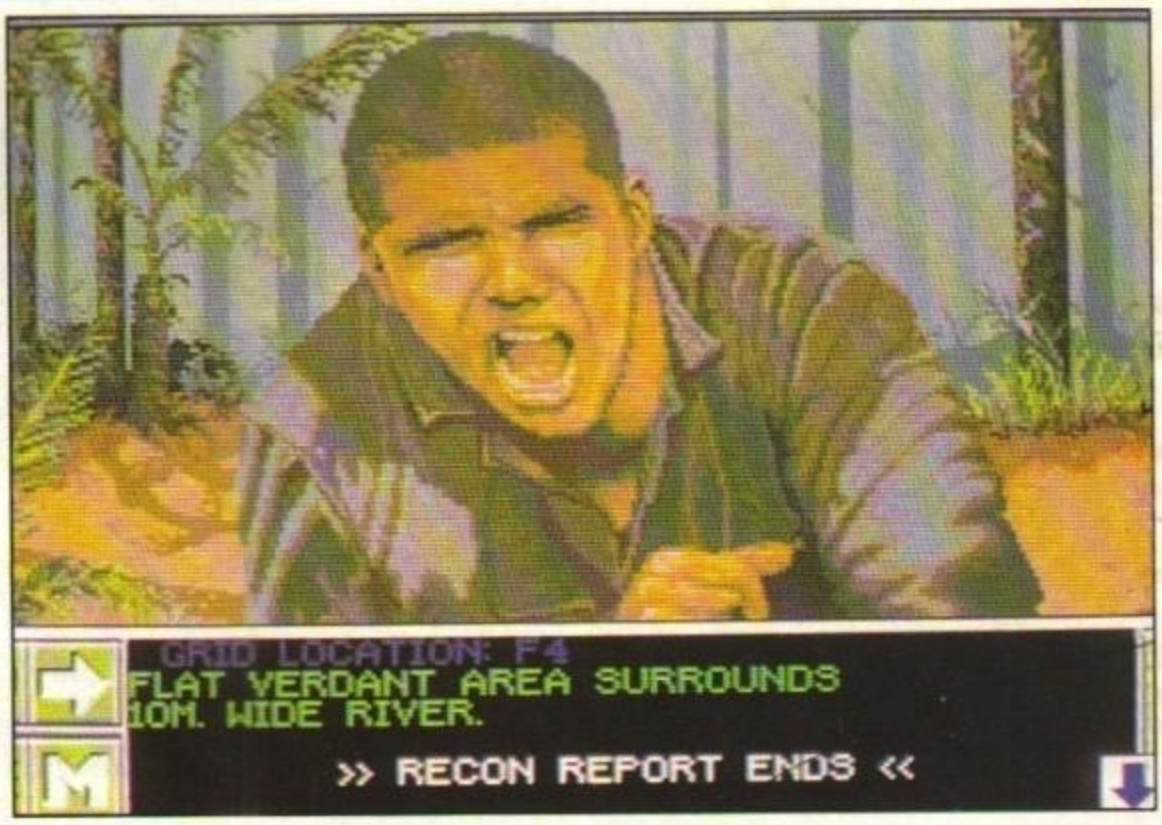
http://www.oldgamesitalia.net/

## SPACE HARRIER II

Avete visto la versione per console (Sega a 16-bit), ed ora vi proponiamo un'altra immagine spettacolare di questo attesissimo seguito... sarà quella per Amiga in overscan? (a sinistra)

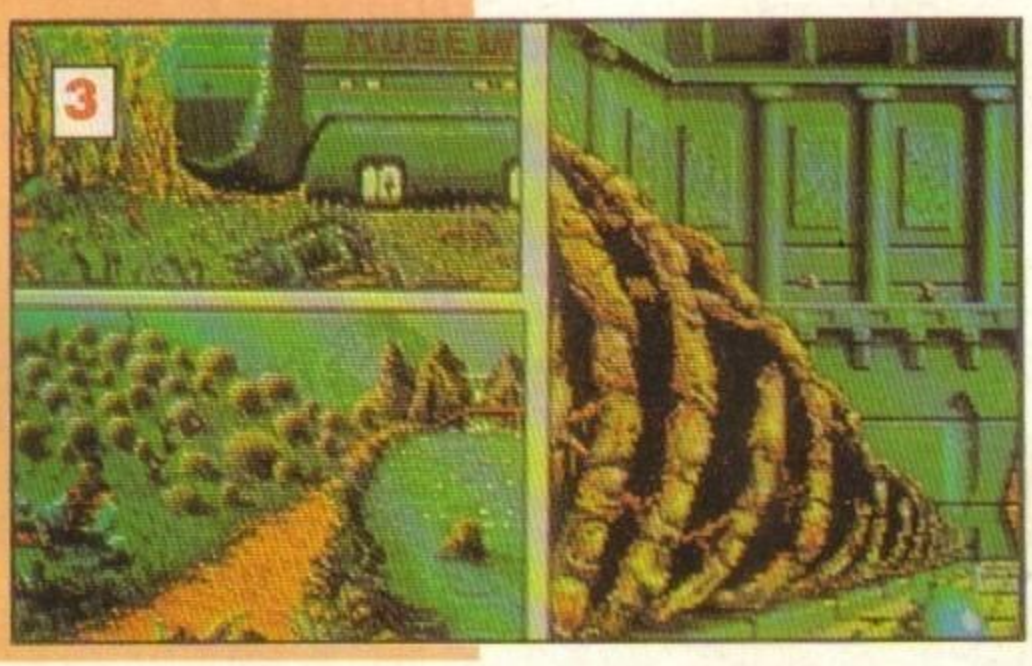
## THE LOST PATROL

Lo stiamo tutti aspettando, vero? Non vi dispiace se vi mostriamo un'altra foto tanto per rinfrescarvi la memoria, vero? La Ocean se la sta prendendo un po' troppo comoda, vero? Sappiate comunque che il motivo è una ricerca qualitativa... e aspettate ancora, che ne vale la pena. (sotto))




## B.A.T.

Se osservate bene i tre screen, noterete qualcosa di familiare. A dire il vero questo gioco mi ricordo di averlo già inserito in una vecchia preview, ma con un altro nome e troppo tempo fa perché me ne ricordi... Intanto mettiamo nero su bianco dichiarando che si tratta di un altro capolavoro francese della Ubi Soft e che dovrebbe essere una sorta di avventura/RPG con immagini molto curate nella quale il vostro compito è quello di evitare che il geniale ma diabolico Vrangor si impadronisca del pianeta Khergol. Appena avremo notizie più chiare sulla struttura di gioco ve lo faremo sapere. La prima versione ad apparire sarà quella per ST, e prestissimo.




*Per questo numero ci fermiamo qui, lasciando da parte qualche altra anticipazione: tanto ce n'è per tutti i gusti e abbastanza di che stimolarvi la salivazione per un mese. Quindi cominciate a mettere da parte i risparmi e appuntamento al prossimo sfavillante numero di TGM con altre preview.*

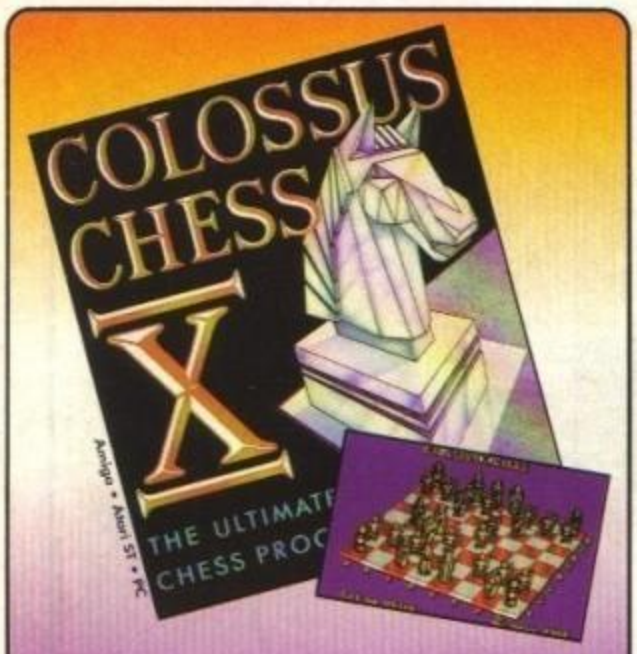
*BDB*



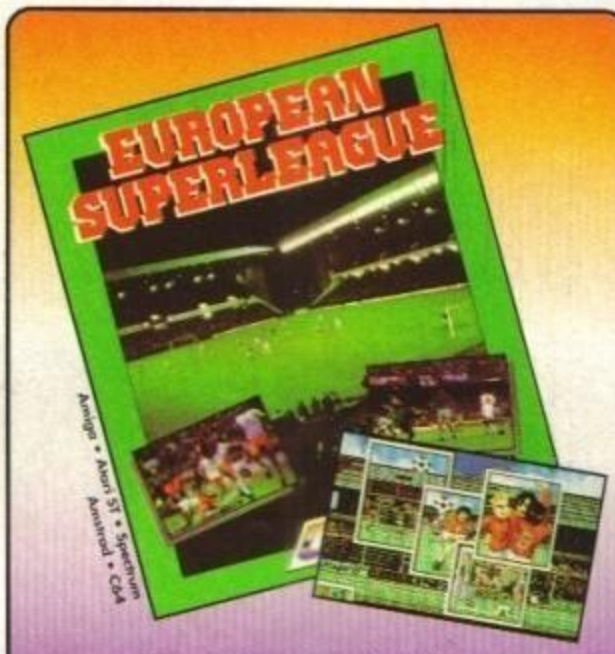
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

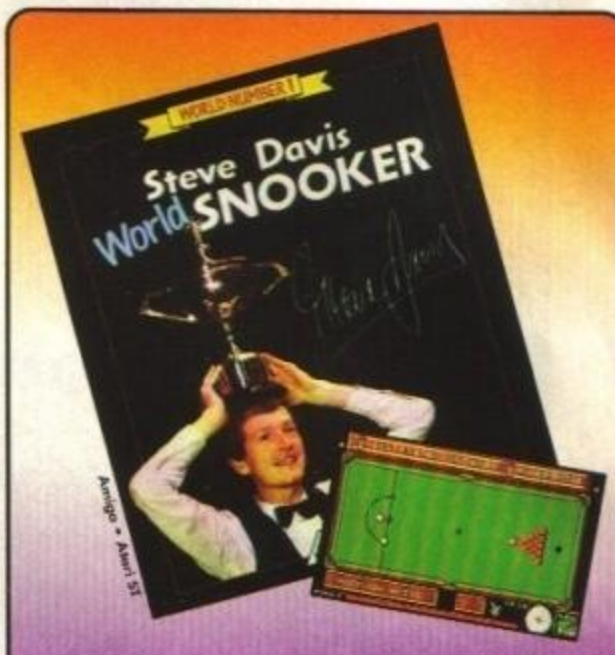
# Classic Names CDS Classic Games



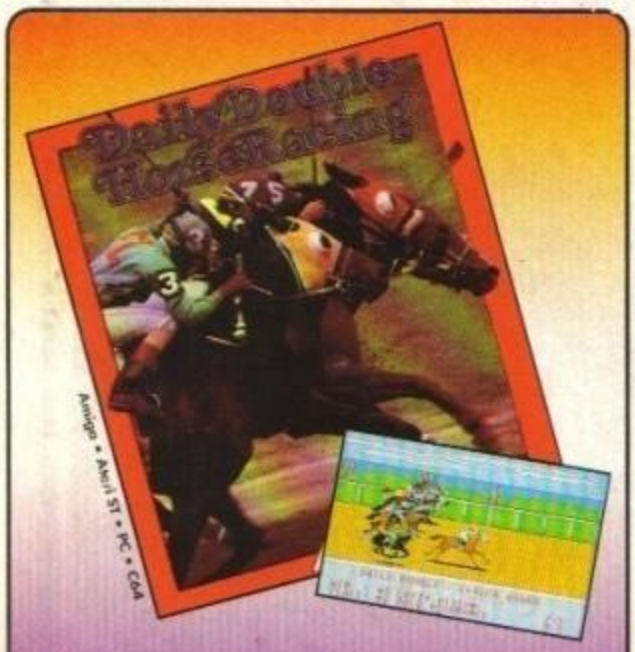

Il gioco di scacchi più nuovo. I nfiniti livelli di gioco con sorprendente grafica 2D/3D.



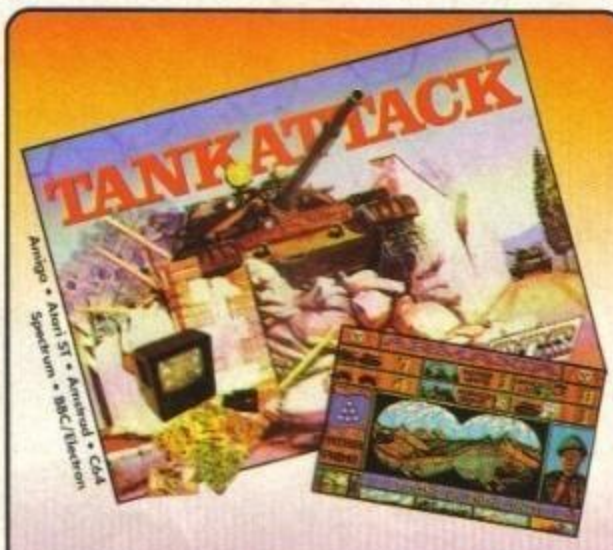

Nuovissimo: tutto in italiano. Innovativa simulazione role playing del gioco del calcio, programmata con originalissima giocabilità.



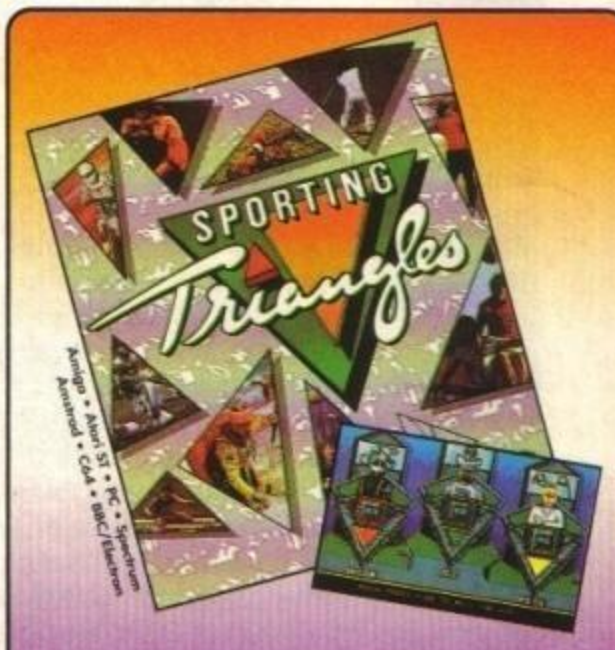

Non uno ma ben 5 giochi differenti attraverso 5 livelli di difficoltà.



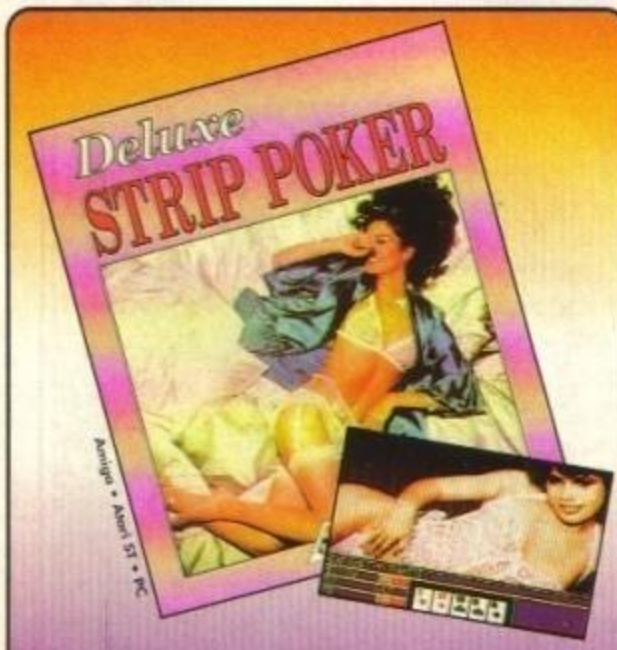

Un'eccitante giornata alle corse ai cavalli: 400 gare, 180 cavalli e 12 fantini. Procedi con le scommesse e goditi i risultati.



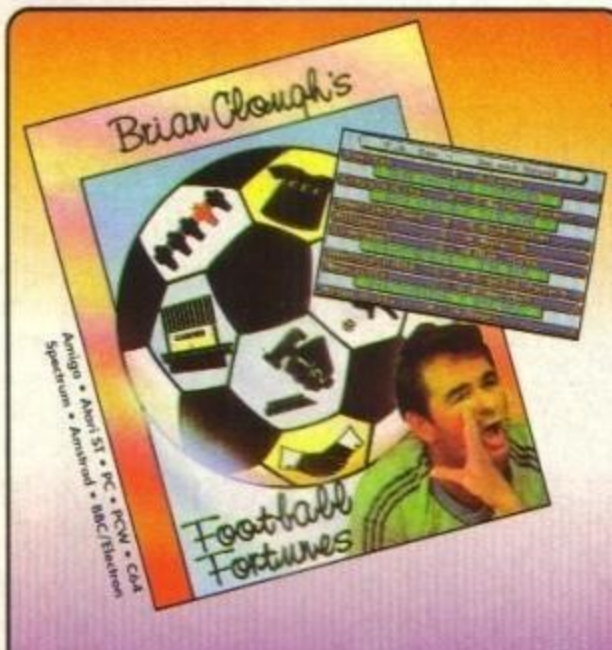

Una perfetta combinazione di videogioco e gioco da tavolo che ti offre l'opportunità di comandare una divisione armata. Programma e istruzioni in italiano.



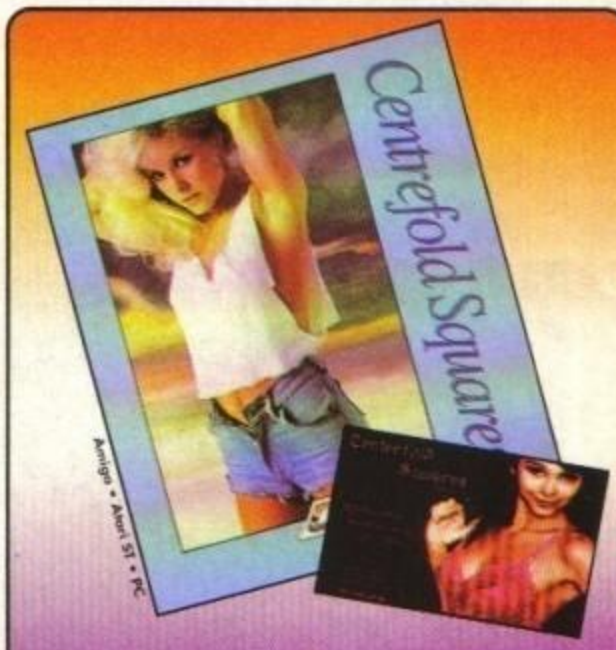

Oltre 2500 quiz sportivi che metteranno alla prova le tue conoscenze in campo sportivo.




Scegli una delle sensuali signorine che ti appariranno sullo schermo. Prevalendo sul computer riuscirai a spogliarla.




La tua mansione sarà quella di guidare la tua squadra di calcio verso orizzonti di gloria. Gioco per 2 o 5 giocatori.

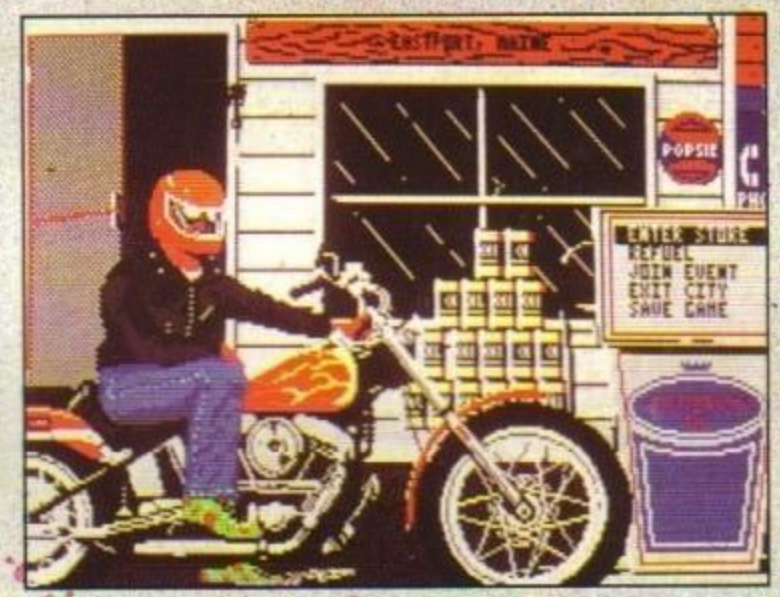



Una piacevole variante agli STRIP POKER.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM REVIEW




## AMIGA:

| | | |
|---|---|---|
| After The War | [L.18.000] | 32 |
| Block Out | [L.29.000] | 31 |
| Dark Fusion | [L.39.000] | 34 |
| DeLuxe Strip Poker | [L.39.000] | 38 |
| Motorbike Madness | [L.15.000] | 43 |
| Onslaught | [L.18.000] | 35 |
| Rolling Thunder | [L.15.000] | 45 |
| Starflight | [L.38.000] | 70 |
| Stellar Crusade | [L.79.000] | 68 |
| TV Sports Basketball | [L.59.000] | 20 |
| Windwalker | [L.49.000] | 66 |
| X-Out | [L.29.000] | 22 |

## ATARI ST:

| | | |
|---|---|---|
| Chaos Strikes Back | [L.49.000] | 24 |

## PC MS DOS:

| | | |
|---|---|---|
| A-10 Tank Killer | [L.69.000] | 28 |
| California Pro Golf | [L.15.000] | 44 |
| David Wolf S. Agent | [L.69.000] | 14 |
| DeLuxe Strip Poker | [L.39.000] | 38 |
| FaceOff! | [L.59.000] | 16 |
| Gold Of T. Americas | [L.72.000] | 60 |
| Harley Davidson | [L.49.000] | 36 |
| Knight Games | [L.15.000] | 44 |
| Leisure Suit Larry 3 | [L.99.000] | 26 |
| Motorbike Madness | [L.15.000] | 43 |
| Paladin | [L.49.000] | 72 |
| Presumed Guilty | [L.49.000] | 62 |
| Stunt Car Racer | [L.59.000] | 30 |
| TV Sports Football | [L.59.000] | 18 |
| Windwalker | [L.49.000] | 66 |

I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a richiederne conferma al negoziante o all'importatore. La redazione non si assume responsabilità in caso di errore o mancanza (cercate di capirci...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

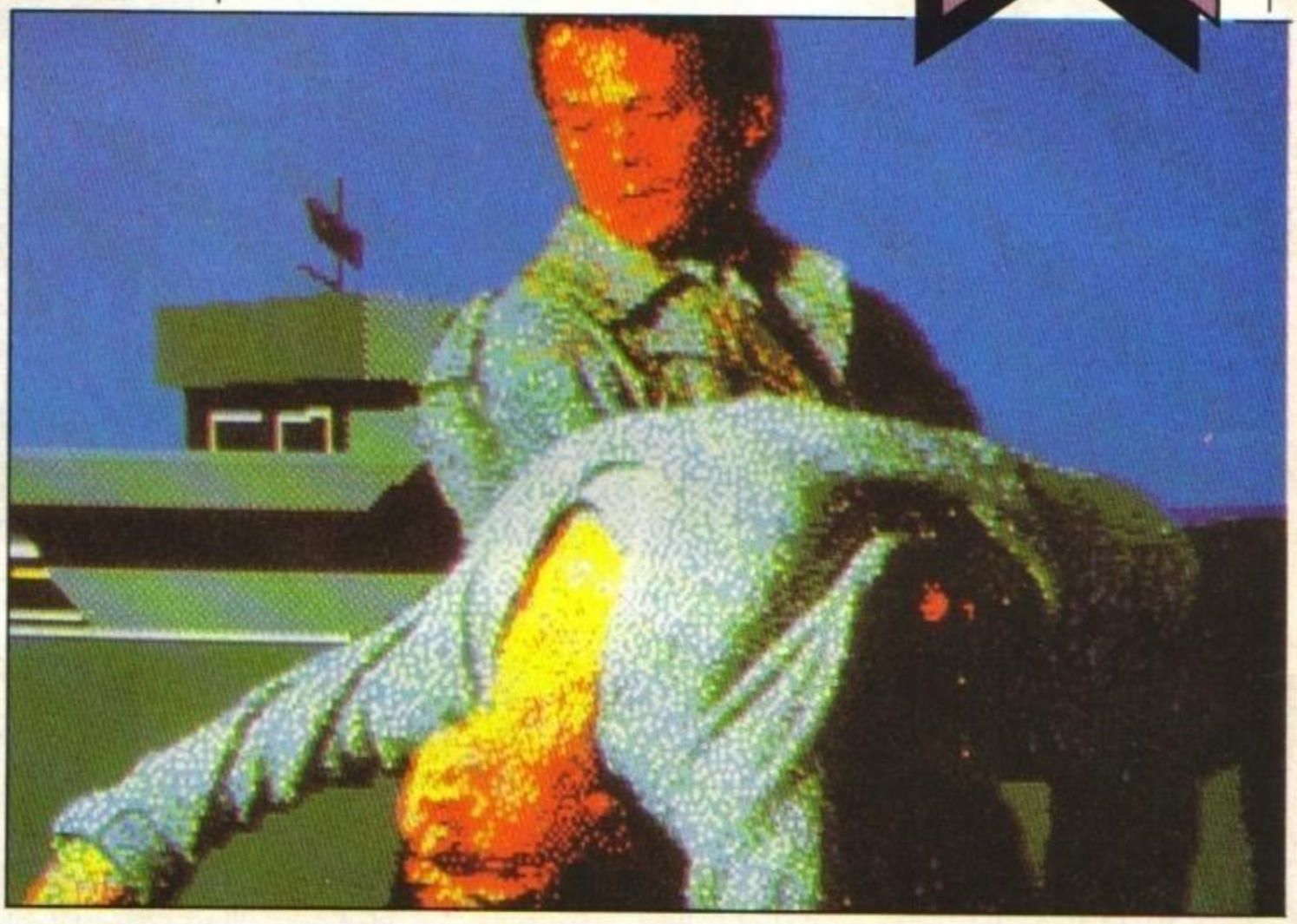
http://www.oldgamesitalia.net/

DYNAMIX'S

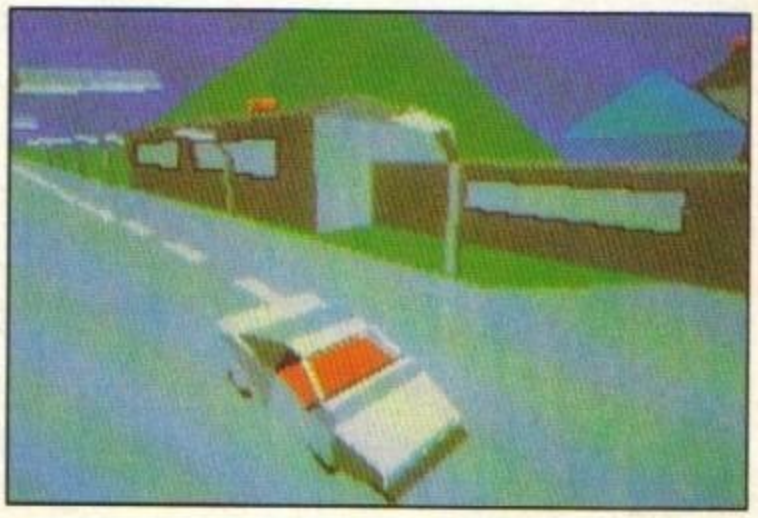
# DAVID WOLF SECRET AGENT

The Games machine TOP SCORE

"Il mio nome è Wolf, David Wolf..." Non so come mai ma questa frase mi ricorda qualcosa, ma sì, un paio di film dove c'era uno che si chiamava... Bond, James Bond. E in effetti il tema conducente di questo gioco sembra quasi la trama di un film di 007: si da il caso che uno strano gruppo di criminali, dal nome piuttosto velenoso (Viper), si siano casualmente messi in testa di governare il mondo, guidati da un noto criminale di fama internazionale, Mr. Bruno Vasto, un' Italo-Americano ricercato in tutto il mondo per il noto scandalo delle Pizze al P.V.C., sono riusciti ad impossessarsi di un nuovo ed avveniristico caccia bombardiere Top-Secret, con il quale si ripromettono di radere al suolo le più importanti città mondiali se le loro avide richieste non verranno esaudite, e qui entrate in gioco (o meglio, entrate in Video-Gioco) voi, il più valoroso, il più coraggioso, il più intelligente (ma chi è, GIORGIO??) agente segreto di fama mondiale. La vostra missione naturalmente, è quella di riportare a casa



l'areoplanino, ma non solo, dovrete anche salvare l'ingegniere aereospaziale responsabile del progetto, che è stato naturalmente rapito, non penso altrimenti che un gruppo di criminali riesca a far funzionare facilmente quel gioiellino volante, dovrete quindi salvarla (sì, sì, ho detto -la, devi salvare una donna, è d'obbligo no???).



La meccanica di gioco è molto simile a diverse recenti produzioni Cinemaware, si gioca ad un sotto-gioco, si vede un po' di storia, si gioca ad un'altro sotto-gioco ecc. In "Agente Segreto Davide Lupo" c'è una grandissima varietà di sotto-giochi tutti ugualmente giocabili e impressionanti. Il primo è un'incredibile sequenza in 3D dove siete alla guida di un deltaplano (hei!, que-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sta è in assoluto la prima simulazione di volo in deltaplano NdSC) state sorvolando le bianche scogliere di Dover e armati di un 9mm dovrete abbatere quattro agenti della Viper che non sono lì certo per fare un pic-nic. Dovrete anche stare attenti a non perdere troppa quota, dovrete cercare delle correnti d'aria calde in modo da rimanere librati in volo (volllarrre oh oooh!), certo, anche così facendo non potete certo rimanere in aria per sempre, quindi sbrigatevi a sforacchiare i Viperoni se non volete essere inseguiti a piedi da un deltaplano che ha come unico scopo quello di ridurvi un colabrodo.
Dopo delle fantastiche scene di intermezzo digitalizzate ed animate verrete proiettati nella prossima coinvolgente sequenza di gioco, dove alla guida di una potente macchina sportiva, sempre in grafica vettoriale solida (Wheee!), dovrete raggiungere e distruggere la macchina avversaria. Bene, bene, ma sono tutte cose facili, che agente segreto siete senza un po' di rischio,

PC

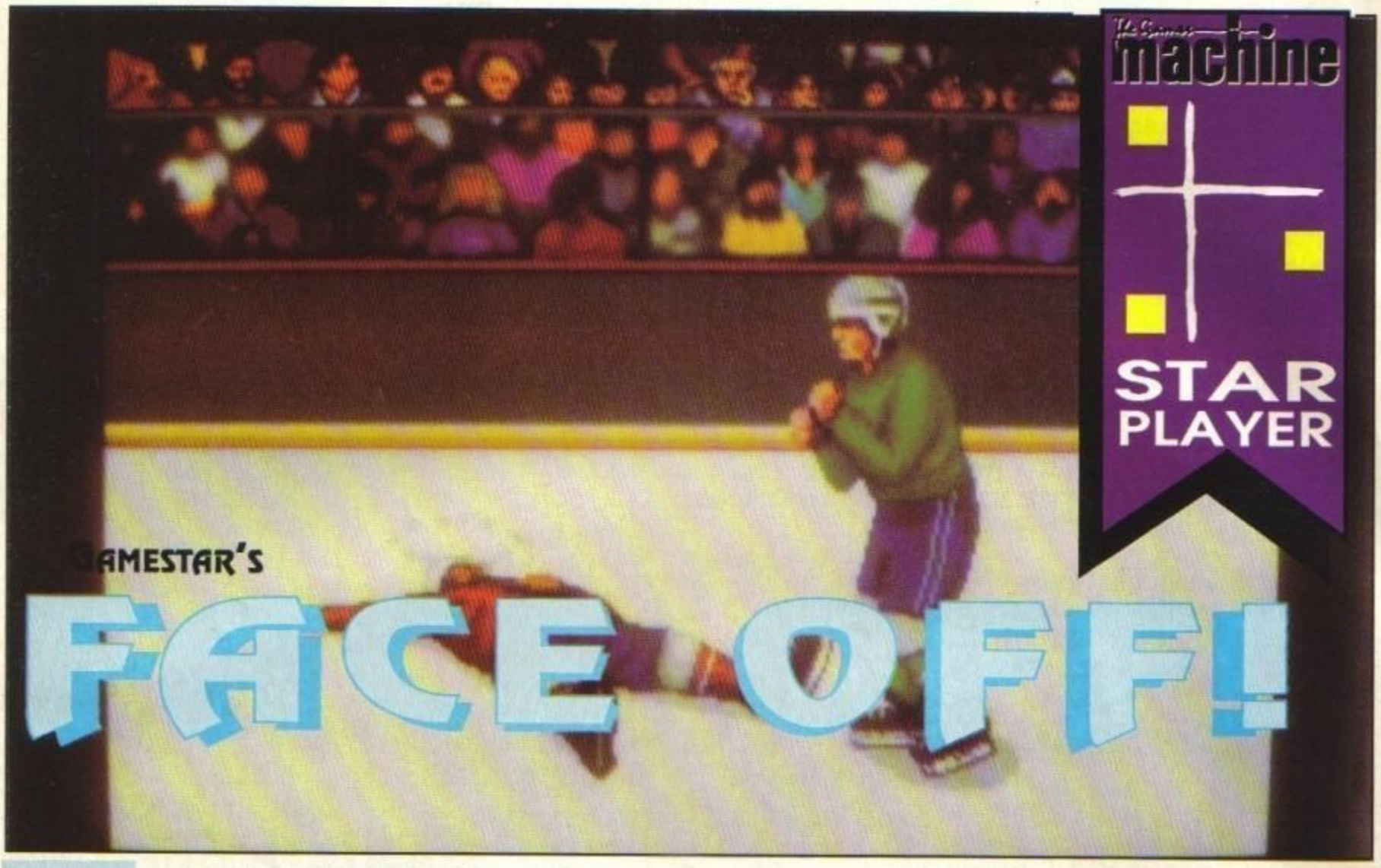
**La grafica è assolutamente incredibile, anche avendo la sola versione EGA (la versione VGA uscirà a giorni e date le premesse, immaginatevi un po'). La Dinamix ha fatto le cose in grande, ha usato un vero cast di 16 attori su di un vero set, completo di make-up e costumi, ricavandone circa 400 immagini digitalizzate che vengono usate nel gioco. Questo vi dà realmente l'impressione di assistere ad un film, con tagli cinematografici, dissolvenze, e scene di intermezzo, è la simulazione di un film. Gli effetti sonori sono generati dallo sfortunato Buzzer del PC, e quindi possiamo sorvolare, se non che la Dinamix ha previsto l'aggiunta delle miracolose Ad libs della Roland, che forniscono delle stupende musiche, che cambiano a seconda della situazione e della trama del gioco. La grafica digitalizzata si fonde in modo incredibile con i paesaggi generati in 3D solido, per farvi un'idea, alla fine della seconda fase, c'è una breve sequenza dove David si gira verso la telecamera e sorride, lui e la macchina sono digitalizzati e lo sfondo è composto da colline e terreno generati in 3D solido che scrollano fluidamente seguendo la telecamera. Incredibile, in pochi mesi si è assistiti ad una pazzesca evoluzione dei giochi per PC, e non so se si è arrivati al massimo, ma sicuramente David Wolf Secret Agent ci va molto vicino.**

**GLOBALE 97%**

per questo che nella prossima scena venite buttati da un aereo, a novemila piedi di altezza, senza paracadute, come?, senza paracadute?, e adesso?, calma, un agente come voi non si lascia prendere dal panico, individuate subito un'agente della Viper diverse centinaia di metri sotto, calcolate velocemente la distanza e la velocità, prendete bene la mira, et voilà, fregato il paracadute, salvata la pellaccia.
Alla fine riuscirete finalmente ad impadronirvi del caccia-bombardiere rubato e indovinate un po', come si fa a portare a casa quel gioiellino da dodicimila tonnellate?, in traaam?, ma no, lo si guida, evitando missili a ricerca calorica, e abbattendo di tanto in tanto qualche aereo nemico, tutto in grafica 3D solida nei migliori stili dei simulatori di volo più famosi.
La Dinamix non ha poi dimenticato ulteriori tocchi di classe che vengono in aiuto del povero videogiocatore, infatti le storielle introduttive e di intermezzo sono abbastanza lunghe, e, anche se bellissime, rivederle centinaia di volte stanca, per questo è stata inserita un'incredibile pannello in stile videoregistratore con l'avanti veloce, indietro, play, che vi permette di saltare gli intermezzi cinematografici.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



STAR PLAYER

GAMESTAR'S

# FACE OFF!

**Il campionato di hockey è da poco terminato qui in Italia e ormai, con il pensiero già rivolto all'estate, se vogliamo sollazzarci a vedere un paio di pattini sfrecciare su un pista di ghiaccio cosparsa di sangue, non ci rimane che affidarci ad una simulazione per computer...**

Ehi, ma che diavolo è successo? Prima Indy 500, poi TV Sport Football, Vette, Xenon 2 e adesso questo Faceoff!... Il PC ha forse compiuto una metamorfosi ed è diventato la macchina da giochi (The Games Machine, per gli amici) numero uno?

Faceoff! fa parte di questa categoria e ha lasciato a bocca aperta anche un videogiocatore navigato come il sottoscritto. Perché? Perché Faceoff! è, allo stesso tempo, un buon arcade, un'ottima simulazione di hockey, un completissimo gioco mangeriale e di strategia. Vi basta? Ah, se non c'è almeno una spruzzata di violenza ed un tocco di beat'em up non vi accontentate? Beh, sappiate che c'è anche quello, ma non sveliamo l'arcano prima del dovuto...

Apro quindi la confezione e cerchiamo di capire dove sta il bello di Faceoff!. Il solito depliant AdLib mi fa sospettare che il gioco supporti questa meravigliosa scheda musicale (che acume i recensori di TGM!), ma.... sorpresa! Il gioco supporta non solo l'AdLib, ma anche la Roland MT32 e la Tandy!!! Yuppiii! Senza perdere secondo alcuno infilo i dischetti nel drive ed attendo... Scelta la scheda grafica (VGA, of course) ecco uno stupendo screen d'introduzione, con i soliti nomi dei programmatori... Vabbè, passiamo al gioco vero e proprio, senza sprecare altro tempo! Giusto il tempo di digitare la password richiesta dal computer e voilà, il menu principale, in cui si può scegliere se disputare un singolo incontro o una stagione intera.

Dato che non posso resistere ancora per molti secondi senza vedere il gioco (mi sono letto il manuale d'istruzioni di 36 pagine mentre il PC caricava, ragazzi, che mito!), scelgo "Exhibition". A questo punto devo scegliere le due squadre che daranno vita a questo epico incontro; ehi, ma il grande Saima Milano non c'è? Ah, sono squadre statunitensi e canadesi, ehm... Vabbè, mi accontenterò di scegliere l'Edmonton (60 vinte e 17 perse) e per il computer il New Jersey (6 vinte e 71 perse). Eh! Eh! Eh! Fatto ciò, mi trovo di fronte ad un altro menu ove è possibile scegliere il numero di giocatori (uno, due, due contro il computer), il tipo di comando, settare la lunghezza dei periodi di gioco, il livello di difficoltà, le regole da adottare, la velocità di gioco ed altre due opzioni, ShotCam e Fights, di cui parleremo dopo. Come inizio mi sembra che basti, quindi "fairiamo" (voce del verbo "premere-il-pulsante-di-fuoco") e via!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



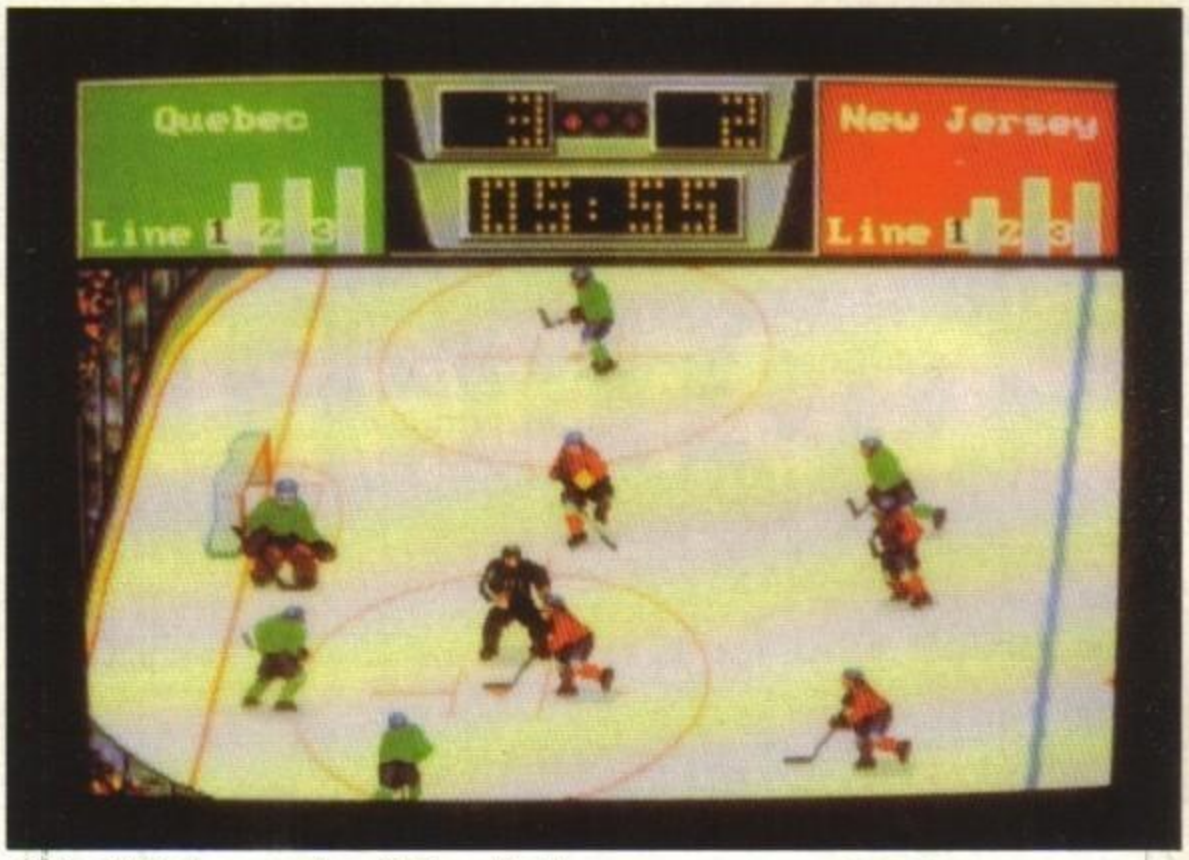
Ecco i giocatori arrivare in campo! Niente malaccio la grafica, niente malaccio davvero. Ma scegliamo quale giocatore impersonare e iniziamo la partita: penso che userò il centravanti (chissà poi se si chiama così, non ne ho la più pallida idea). Ecco infatti il pallino giallo che contraddistingue il nostro giocatore finire sul numero venti degli Edmonton, ma nel frattempo l'arbitro ha già mollato il puck (il dischetto da hockey che schizza a più di cento chilometri all'ora sul ghiaccio, praticamente la stessa velocità con cui un altro dischetto, quello di Chase HQ, è finito nella pattumiera) e il computer è partito all'attacco. Hmmm... lo scrolling è un po' scattoso, ma fortunatamente tramite un'opzione è possibile scegliere di dividere il campo in tre parti, evitando così qualsiasi problema.

Accidenti, quel malefico del loro attaccante, dopo avermi buttato per terra, sta per sferrare un tiro! Gasp, ma che succede (finta sorpresa, perché ho già visto le foto sul manuale)? C'è un'altra inquadratura in cui sono presenti esclusivamente portiere e centravanti, con un impatto visivo veramente notevole! Occhio che tira! Tiè, parato (altra finta pazzesca, perché il disco s'è insaccato impietosamente alla destra del mio estremo difensore)! Ah sì, allora volete il gioco duro? Bene, addochhio un difensore e, senza pietà alcuna, lo falcio e... ehi, ma reagisce... e adesso il PC sta caricando! Cosa accade (e con le finte siamo a tre)? Altro cambio d'inquadratura ed ecco i due giocatori in atto di guerra, pronti a lottare in un combattimento alla Indiana Jones. Ah, in questo sono bravo; beccati questo, e questo, tò, piglia quest'altro! OK, adesso che l'ho fatto cadere a terra, da bravo sportivo infierisco senza pietà! Ah! Ah! Ah! (Beh, per oggi la mia dose di bugie l'ho detta...). Ecco il vincitore che si allontana esultando e lo sconfitto che viene spazzato via senza ritegno dall'arbitro fuori dal campo: e lì rimarra dai trenta secondi ai due minuti (a seconda dell'entità dei danni subiti).

Va sottolineato che i cambi d'inquadratura in caso di tiro ravvicinato o combattimento possono essere eliminati (grazie all'opzione ShotCam e FightCam, sopracitate).

Beh, è ora di cambiare schema e giocatori per tentare di recuperare il gol subito. Recupero la palla e sferro una bordata e... Gol! No, parata, maledizione! Mancano pochi secondi, non mi resta che far avanzare anche il portiere... No, contropiede... No! Nooo! Nooooo... Un'altro gol, sigh, sigh...

Proviamo adesso a fare un campionato: miliardi d'informazioni mi giungono sullo schermo, ma io voglio scegliere gli Edmonton e nulla mi farà cambiare idea! Come? Mi aumentate lo stipendio se scelgo gli Houston? Bene, scelti gli Houston, passo a selezionare il numero di partite di questo campionato e dei playoffs che seguiranno; si va da un minimo di zero partite (nel qual caso si accede direttamente ai playoffs) ad un massimo di 77 partite!!!




Qui non c'è molto da aggiungere; basta guardare i risultati del computer, giocare qualche partita, osservare qualche statistica... Ma attenzione, perché oltre ad essere allenatore e giocatore, bisogna anche vestire i panni di General Manager (ammazzaò che spilorcio il nostro presidente!). E, anche in questo caso, i compiti a cui adempiere e le scelte da operare sono numerosissime: comprare un portiere, vendere un difensore, mandare un attaccante in una squadretta di un campionato minore per fargli fare pratica, richiamare quel giocatore da una squadra minore, mandare in pensione quell'altro, leggere le statistiche di quel portiere che promette bene, volendo, cambiare i nomi ai giocatori e, se tutto va male, vendere la squadra e comprarne un'altra!

Fatto? Bene, adesso in qualità di allenatore devo scegliere che schemi adottare, crearne di nuovi, studiare gli avversari...

Insomma, Faceoff! è veramente massiccio, nell'accezione positiva della parola. Tutto è fatto in grande: ma ci pensate, c'è persino la possibilità di crearsi delle tattiche di gioco! Oltre a ciò tonnellate di statistiche al termine di ogni incontro disputato, dita rotte a causa di questi scomodissimi tasti, quattro in italiano perché ho passato i pomeriggi a giocarci invece di studiare...

Beh, Wayne Gretzky (spero si scriva così!) cos'hai da dire in tua difesa? Certo, il tuo gioco era bello, ma Faceoff! è di un'altra categoria!!! Oltretutto sono contento che alla Gamestar abbiano deciso di non dedicare a nessun allenatore o giocatore fallito questo capolavoro: non ne ha veramente bisogno per vendere! Quindi date retta al sottoscritto (alias Simone) a Giorgio, a Carlo, ad AJ e andate dal vostro rivenditore di fiducia (ehi, non di software pirata, mi raccomando!) e ricordate... Faceoff!

**PC**

**Graaaaandissimo Faceoff! Tutto è perfetto, e dico davvero tutto: la grafica sia in CGA che in EGA è buona, in VGA poi è stratosferica. Il sonoro è curatissimo e le schede AdLib, Roland MT32 e Tandy sono sfruttate ottimamente. Ma quello che fa di Faceoff! un capolavoro sono la giocabilità e la longevità: venti squadre, centinaia di giocatori, migliaia di statistiche... Ce n'è proprio per tutti i gusti! Le sezioni di tiro e di combattimento sono realizzate superbamente e l'opzione che permette di evitare lo scrolling scattoso è un'idea superba! Se poi avete un hard disk (sto incominciando a parlare come Stefano...) verranno abbreviate le già cortissime pause causate dai minicaricamenti per le varie sezioni. Ecco, si potrebbe definire un immaginario "TV Sports Hockey" e se avete letto la recensione di TV Sport Football su questo numero (leggetela, vi prego, l'ho scritta io!) capirete cosa intendo. Ancora i miei complimenti alla Gamestar, in attesa della conversione per Amiga, visto che da quando è arrivato Faceoff! mio padre e i miei amici bigblueisti non mi fanno più toccare il Pc con un solo dito, perché devono giocarci loro...**

**Globale 94%**

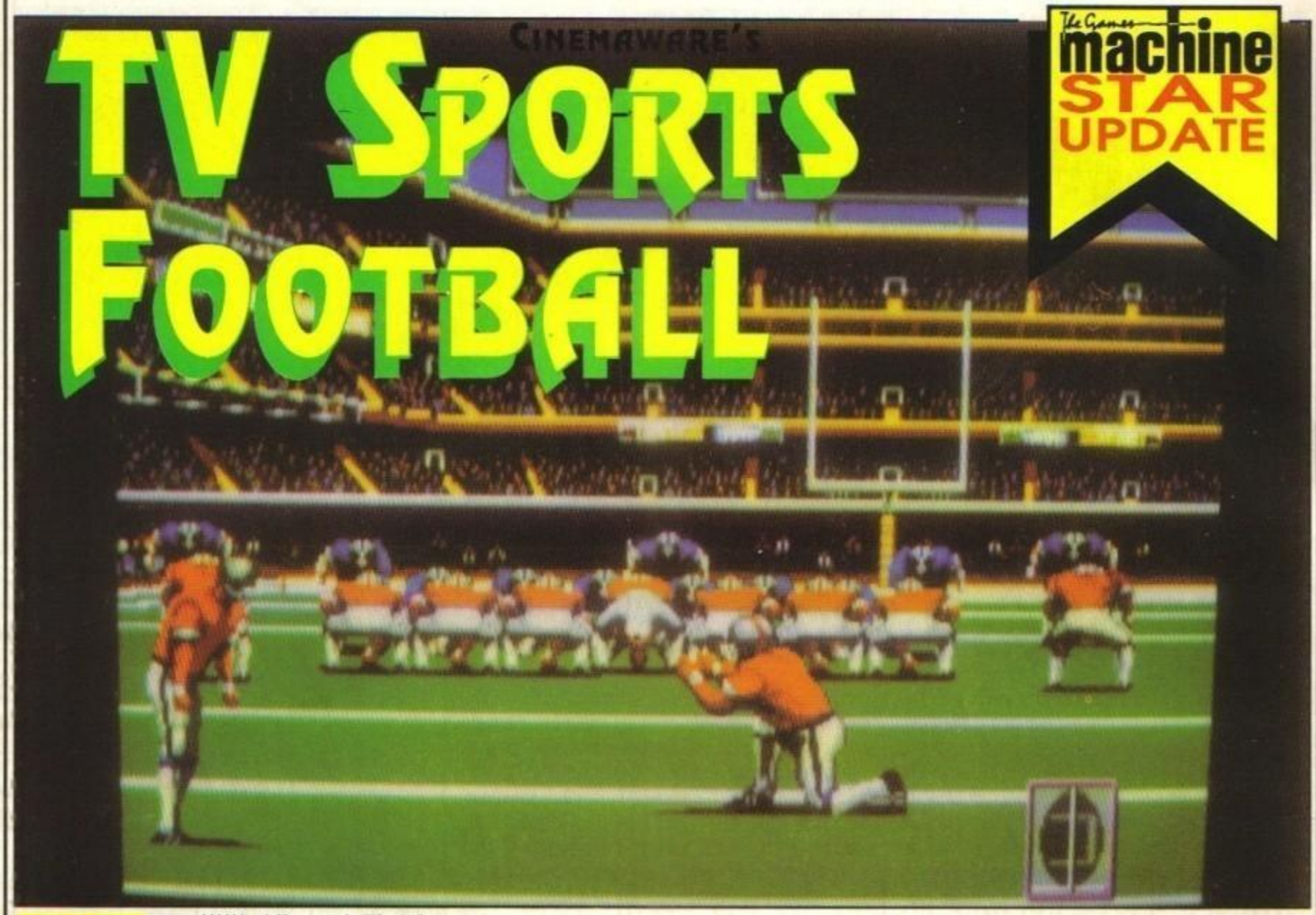


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# TV Sports Football




Yuppiiiii! Alè-ooo! Fi-nalmen-te! Alè-ooo! E' arrivato TV Sports Basketball! E' arrivato TV Spor... NO! Thud! C... C.. cos'è successo? Ah, sono svenuto quando mi sono messo gli occhiali e ho letto (sigh! sigh!) "TV Sports Football: PC version". Sniff! Sembra proprio che ci sia ancora molto da aspettare prima di poter ammirare il secondogenito della famiglia TV Sports Cinemaware; nel frattempo, per la gioia di tutti i bigblueisti con una passione per il Football Americano, ecco la conversione di una delle più riuscite simulazioni sportive per Amiga che, nonostante il mediocre successo nel settore vendite, ha lasciato non poche persone a bocca aperte per la sua grafica, il sonoro e la tremenda giocabilità tipici di una software house così professionale come la Cinemaware.

Personalmente ritengo che TV Sport Football sia la migliore simulazione sportiva mai realizzata su un 16 bit (persino meglio di Kick Off) e non posso che essere soddisfatto della versione per PC, che conferma l'alto livello raggiunto dai giochi per questo computer (vedi Xenon 2); ma andiamo con ordine e, come sempre, inseriamo il disco nel PC ed aspettiamo.

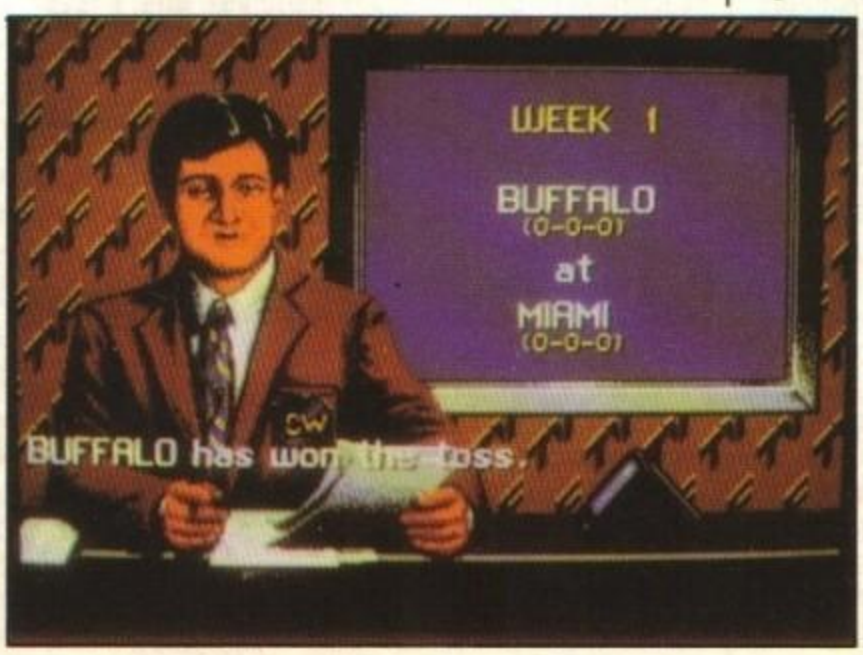
Immediatamente si accede al menù principale, in cui si può scegliere tra Exhibition, League, Practice o Clipboard.

L'opzione Exhibition ci permette di disputare un incontro d'allenamento, scegliendo naturalmente la propria squadra e quella del computer e, a seconda del team scelto, il livello di difficoltà. Ma non è tutto: volendo si può sfidare un amico o addirittura giocare in due contro il computer!

Tramite l'opzione Practice possiamo provare gli schemi da adottare in un incontro vero e proprio o migliorare la nostra tecnica nei calci piazzati.

Clipboard non è altro che un archivio in cui sono raccolte le statistiche di TUTTI i giocatori del campionato NFL. Ciò è non poco impressionante perché riporta, aggiornando dopo ogni partita disputata, cifre d'attacco, difesa, giocatore per giocatore, di ogni squadra...

Ma passiamo all'opzione più importante di tutte: League. Innanzitutto si può scegliere se iniziare un nuovo campionato o continuarne uno precedentemente salvato. Dopo di che si passa alla fase di edit: in questa fase è possibile decidere che squadre far gestire dal computer e quali manovrare personalmente (fino a 28 giocatori possono prendere parte contemporaneamente!!!). Si possono inoltre cambiare i nomi delle squadre, dei giocatori e, entro certi limiti, le caratteristiche di questi ultimi quali forza, velocità, potenza...



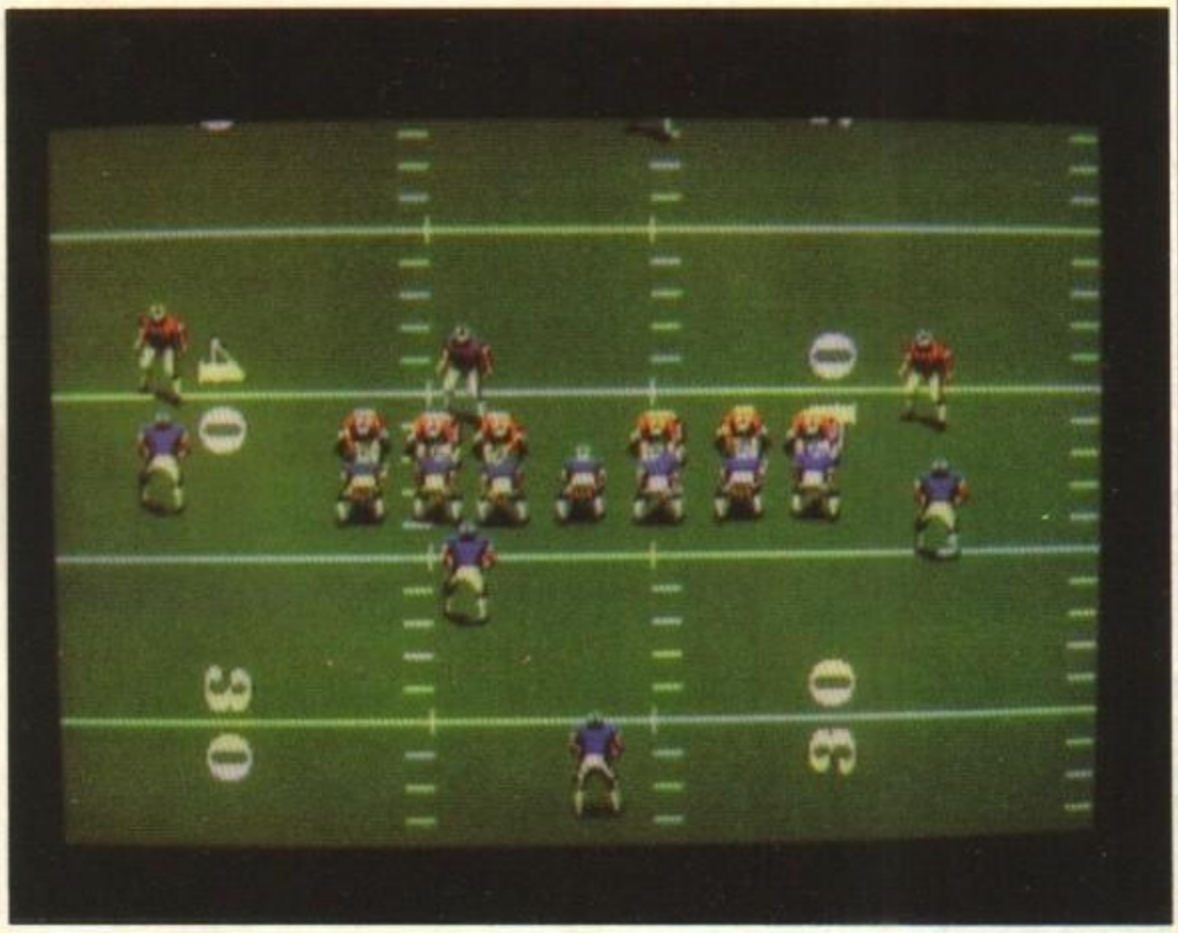

Ma senza troppi indugi, passiamo al gioco vero e proprio. Ed ecco il tabellino che riporta le partite della giornata odierna: le partite cui prendono parte le squadre non gestite dal computer sono indicate in un diverso colore. E qui viene il bello: i giocatori possono scegliere se giocare la partita della propria squadra, se farla disputare al computer senza vederla o se assistere da spettatori alla prestazione del proprio team.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' ovvio che l'opzione più divertente è giocare tutte le partite di persona, ma visto che ogni partita dura più o meno un paio di orette, è consigliabile far disputare al computer qualche incontro (magari dopo aver dato un'occhiata alle statistiche della squadra avversaria), soprattutto se si gioca in più di due persone. Nel caso l'incontro venga disputato dal computer, dopo pochi secondi apparirà, insieme al risultato delle altre partita, l'esito della prestazione della vostra squadra. Si può poi dare un'occhiata alla classifica, una alle statistiche e, visto che su 28 squadre, solo otto si qualificano per le finali, decidere di giocare per risollevare le sorti della propria squadra.
Quindi casco in testa ben allacciato (ma cos'è una simulazione di football o di motociclismo?) e vai di fire sul joystick. Dopo un breve accesso al disco, iniziano le prime sorprese: una mega-inquadratura del campo di football di tipo televisivo, su cui appaiono i nomi delle squadre e... lo sponsor della partita. Già perché ogni trasmissione televisiva che si rispetti anche le partite di TVSF sono pubblicizzate da clienti quanto mai bizzarri come "Al: matrimoni e divorzi" o "Da Joe, Armadillo-burger al forno".
Dopo di ciò altra sorpresa: ci troviamo in uno studio televisivo prima dell'inizio del TG Sport, la telecamera si avvicina (dopo tutto si chiama TV Sport) ed ecco che il giornalista inizia un resoconto sulla partita che sta per iniziare, con tanto di pronostico sul risultato.
Ma passiamo alla partita vera e propria, non prima di aver assistito al lancio della monetina per scegliere se calciare o ricevere. Ma ecco i giocatori ed il campo: sono dettagliatissimi e stupendamente realizzati, sfruttando anche una visuale a metà tra il volo d'aquila e la tipica inquadratura dall'alto.
Non mi dilungherò sulle regole di questo stupendo sport, perché in fondo il manuale è completissimo e vi suggerirà tutto, quindi proseguiamo.
Tra un'azione e la successiva è possibile scegliere lo schema d'attacco o il tipo di difesa; a seconda della scelta operata si accede ad un sottomenù in cui rifinire i dettagli della propria manovra e poi Via! sul campo e qui tutto è stupendo, giocabilissimo e sembra davvero di essere di fronte ad una vera partita in televisione, anche perché ogni tanto appaiono i parziali delle altre partite del campionato.
Non parliamo del cambio d'inquadratura in occasione dei calci piazzati, che sono qualcosa di ultragalattico con il "kicker" che esulta o si dispera a seconda dell'esito del proprio calcio.
Da segnalare l'animazione del giocatore che segna un touchdown ed improvvisa un improbabile balletto, quella dell'allenatore con il sigaro in bocca che impreca contro i propri giocatori, il linebacker che si gira verso la telecamera e pronunzia un americanissimo "Ciao mamma!", il balletto delle cheerleaders...
A questi intermezzi va aggiunto il resoconto dell'inviato di Cinemaware TV durante l'intervallo, tale Don Badden, una sorta di Chiambretti americano che indossa stranissimi e folli copricapi ed esprime spassosissimi pareri sulla partita in corso.
Ovviamente dopo i primi due tempi e alla fine della partita statistiche a volontà che soddisferanno anche i più esigenti, come il sottoscritto. Al termine dell'incontro collegamento con lo studio, risultati degli altri match e annuncio del film che seguirà il TG Sport (e che può essere, a random, Rocket Ranger, Sinbad, The King of Chicago...).
Insomma questo gioco è un mega-colosso ed è difficile spiegare con le semplici parole il divertimento ed il realismo del gioco. Giocare in due contro il computer poi è ghignosissimo, con continue liti per questo o quell'errore. Le statistiche sono ultrareali: infatti se un giocatore capeggia la classifica dei lanci un anno, l'anno successivo non sarà magari ancora primo, ma sicuramente nella top ten dei lanciatori. Sostituite poi i nomi dei vostri amici a quelli già presenti ed avrete un ottimo motivo per non studiare il pomeriggio. No, scherzavo mamma, ahia, sì, adesso finisco di studiare filosofia! Un'attimo! No, non spegnere il computer! Nooooo! Vabbè ragazzi, adesso devo proprio andare ed anche voi dovete andare: sì, andare in negozio a comprare TV Sports Football!



**PC**

**Ragazzi, che gioco!!! Ma che dico mai? Gioco? TV Sports Football non è un semplice gioco, è la Simulazione (la maiuscola è puramente voluta) sportiva definitiva: miliardi di opzioni, tonnellate di statistiche, ore ed ore di divertimento... Il tutto condito da una buona dose di umorismo "alla Cinemaware", che non fa mai male. La grafica e le animazioni (attenzione, TVSF funziona solo con EGA e VGA!) sono ottimamente realizzate, il sonoro è quello che è (d'altronde stiamo parlando di un PC), la confezione è super (manuale d'istruzioni fra i più chiari mai visti, libretto con regole e particolarità del football americano, un disco da tre e mezzo, due da cinque e un quarto ed una cartolina per vincere un viaggio negli USA, più di così!!!), ma ciò che è più importante la giocabilità e la longevità sono altissime. Non so cos'altro aggiungere se non che non ce la faccio più ad aspettare Tv Sports Basketball! Ah, ultima nota, ma non per questo meno importante: TVSF non funziona sui PS/2 (così mio padre non potrà giocarci in ufficio AH! AH! AH!), ma se avete qualsiasi altro PC o compatibile non perdetelo. TVSF è semplicemnte la migliore simulazione sportiva finora realizzata per il vostro computer!**

**GLOBALE 94%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CINEMAWARE'S

# TV SPORTS: BASKETBALL

**E adesso tutti davanti alla TV a vedere il campionato di Basket. Pop Corn alla mano e... via con la pubblicità.**

Siamo nel 1891, Massachusetts, negli Stati Uniti D'America. James Naismith è piuttosto preoccupato: i suoi studenti, costretti a restare in palestra nei gelidi mesi invernali, stanno diventando rachitici. E allora che fare? Semplice! Basta inventare uno sport.
Camminando per il college Naismith si imbatte in una bancarella di frutta e gli viene l'idea. Si fa dare due ceste e corre in palestra. Appende le ceste ai lati della stanza, quelli più corti, ponendole a una certa altezza dal suolo, poi corre nella sua camera ad abbozzare delle regole. In fretta perché non c'è molto tempo. E' nato il Basketball.
Senza credere troppo a quello che ho detto (non sono proprio sicuro che Naismith se ne fosse andato in giro per mercati a pensare) vi basti sapere che la Pallacanestro è uno sport piuttosto recente, 1891, appunto. In Italia è arrivata nel novembre del 1921 grazie alla FIB di Milano, divenuta più recentemente FIP, Federazione Italiana Pallacanestro. Il primo campionato Statunitense risale al 1897 e nel 1936 entrò ufficialmente a far parte dei giochi olimpici.
Uno sport dalle regole piuttosto semplici, che grazie a questo si è diffuso rapidamente in tutto il mondo, anche perché può essere giocato in un luogo chiuso. Uno sport che la Cinemaware non si è lasciata sfuggire e che segue a ruota il successo di TV Sports: Football, che altro non è se non la realistica rappresentazione del football americano, niente a che vedere con il calcio, in inglese Soccer (ma questo lo sapete già).
TV Sports: Basketball è impostato nello stesso, identico modo del precedente Football. Voi siete davanti alla televisione e state seguendo un incontro di Pallacanestro facente parte del campionato di quell'anno. Sta a voi decidere se prendere parte a qualche partita o se godervele tutte senza mai toccare il joystick, anche se questa soluzione la ritengo piuttosto noiosa.

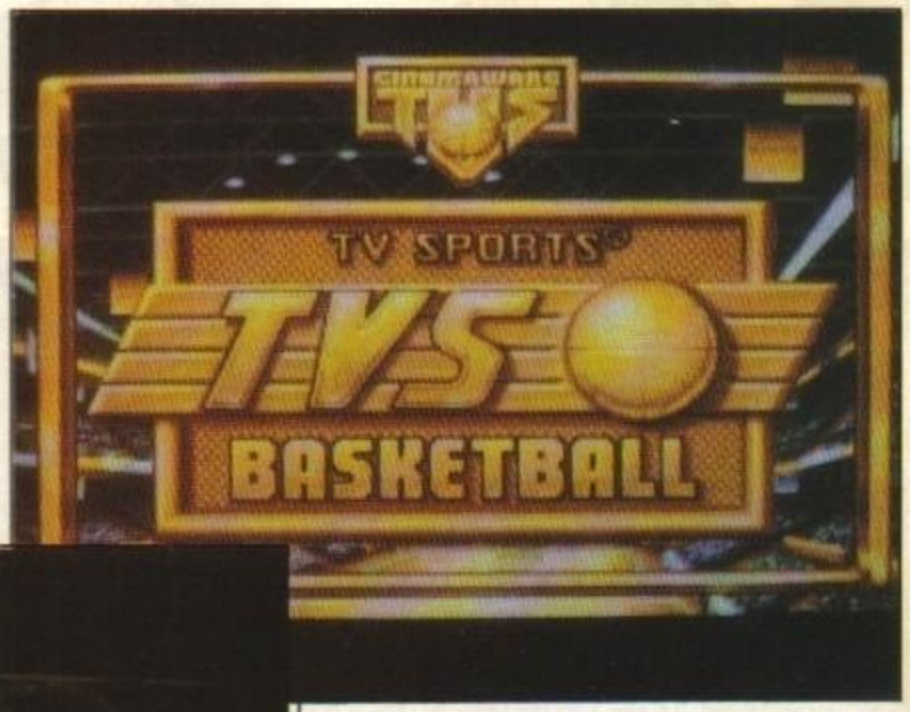
TV Sports: Basketball (da ora in poi abbreviato TSB!) vi permette di fare tutte le modifiche che volete. Potete formare la vostra squadra e i vostri giocatori a piacimento, costruire un campionato basato sui vostri gusti o sulla realtà di uno esistente, modificare lo stato psicofisico di ogni giocatore, decidere squadra per squadra se sarà il computer a giocare, voi contro il computer o addirittura il computer contro sé stesso.
Questa possibilità di gestire tutto vi permette di fare diverse cose. Ad esempio potete organizzare un campionato di Basket con i vostri amici, ma se vi trovate nella necessità di giocare una partita contro un avversario in carne e ossa che non può essere lì presente, potete far giocare il computer ed effettuare comunque la partita.
Un'altra bella possibilità è quella di poter scegliere fra vedere o meno una partita. Cioè quando ci sono incontri stabiliti fra due squadre entrambe gestite dal computer, potete decidere se vedere l'intero incontro come se steste difronte alla TV, oppure vedere subito i risultati saltando tutta l'azione.
Oltre al campionato potrete chiaramente decidere di giocare solo una partita, da soli o con un vostro amico. In questo caso potrete scegliere il tempo di durata di ogni quarto: da 3 a 12 minuti e quanti giocatori avere contemporaneamente in campo: da 2 a 5.
Come in TV Sports: Football, TVB vi chiede di gestire uno dei giocatori e il computer fa le veci degli altri in modo

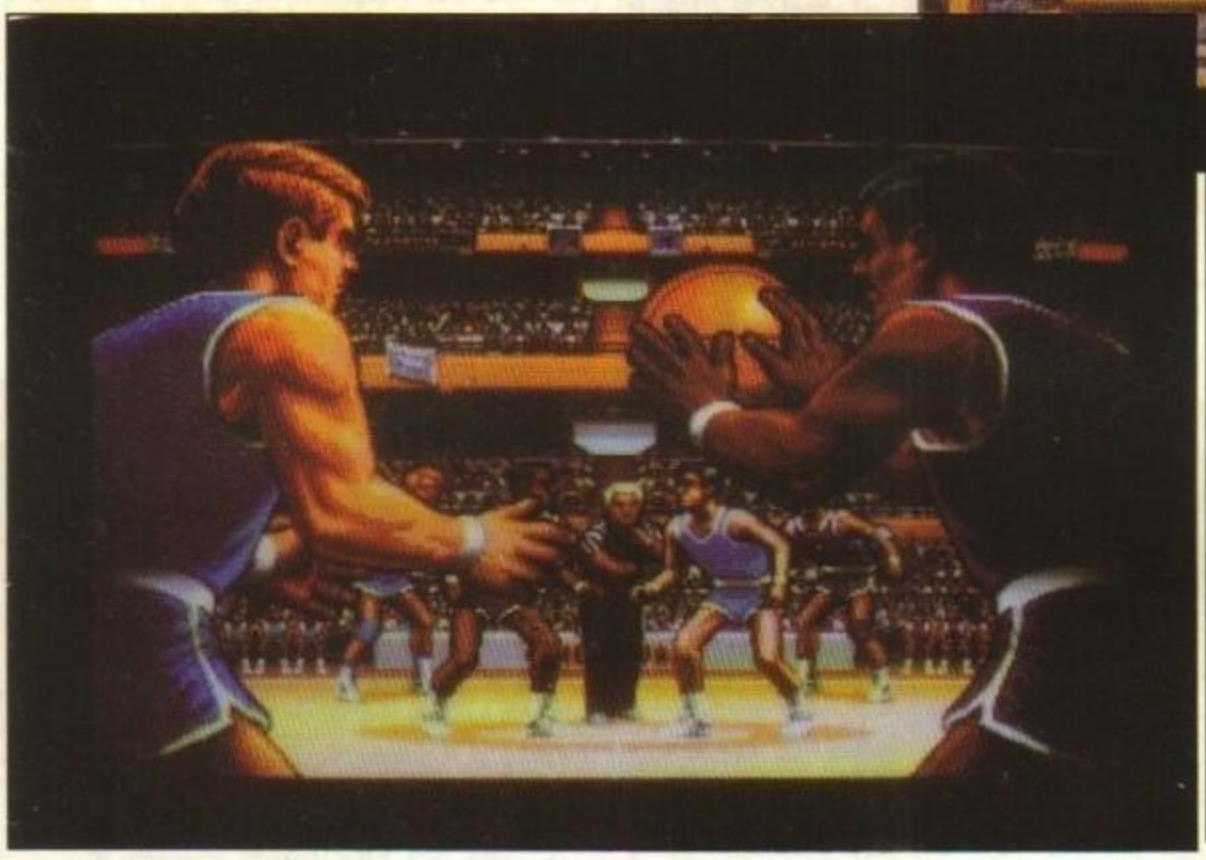
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



da aiutare a giocare anche i principianti; ma esiste anche la possibilità di giocare con tutti gli uomini del quintetto in campo, naturalmente uno per volta, scegliendo di chi prendere il ruolo man mano che l'azione si sviluppa. Inoltre se l'ultima azione giocata vi è sembrata particolarmente efficace o molto bella, l'opzione replay vi permetterà di rivederla quante volte volete come alla moviola, per ora niente Telebeam!
Le partite da affrontare durante la Regular Season sono 24, che serviranno a determinare quali squadre giocheranno i play off, fino a raggiungere la finale e le fatidiche sette partite che incoroneranno campione la squadra più meritevole; solo facendo sputare sangue ai vostri giocatori avrete qualche speranza



che quella squadra sia la vostra!
Ad ogni buon conto un gioco tanto atteso che ha mantenuto le promesse fatte, e che vi svelerà tutti i segreti e le tattiche del grande Basket (voci ben informate del reparto pettegolezzi di TGM, ci hanno fatto sapere che Casalini, allenatore della Philips Milano, avrebbe voluto il gioco prima dell'inizio del Campionato per affinare le sue tattiche. Purtroppo, per lui e per la Philips è uscito solo ora!).
Ma bando alle ciance, li avete i Popcorn? la coca? Benissimo, allora mettetevi comodi in poltrona e godetevi lo spettacolo...

## Amiga

**Straicio di un pomeriggio nella redazione di TGM:**
**BJ: "TV Sport Basket? E' arrivato? no, no, ci devo giocare, e fammi giocare!!!"**
**Simone: "E aspetta! Lascia! lascia il joystick! Ma insomma l'ho preso prima io, e poi aspettiamo di vedere com'è il gioco vero e proprio."**
**Alcuni secondi dopo... — BJ+Simone: "Oooh! Che bello!"**
**Insomma l'avete capito, TV Sports: Basketball ha tutti gli elementi spettacolari Cinemaware: il cronista che osserva sul monitor le donnine nude, gli sponsor che entrano in casa con i loro spot (alcuni sono addirittura animati), gli intermezzi fra un tempo e l'altro e a fine partita. Davvero come vedere lo sport in TV, con le stesse angolazioni tipiche delle telecamere. A parte il grande pregio di poter modificare squadre e giocatori, TSB è una simulazione bellissima di questo gioco. Realistico e coinvolgente, vi sorprenderà nel movimento dei giocatori che se state lì a osservare vi sembreranno addirittura vivi. Maneggiare la palla non sarà semplicissimo al primo approccio e del resto con un joystick dovete poter fare molti movimenti, ma presto imparerete la tecnica e vi gioverà osservare il computer giocare contro sé stesso per imparare bene le azioni. Una gran bella simulazione dedicata agli amanti dei giochi sportivi. L'unica pecca è il solito caricamento degli intermezzi e delle scene, ma questa volta potrete caricare tutto in RAM (se ne avete abbastanza) o sull'Hard Disk e la noia sparirà del tutto (Per la serie "Hard Disk cui prodest! ndMA). Ancora un bel canestro dalla Cinemaware.**

**GLOBALE 97%**

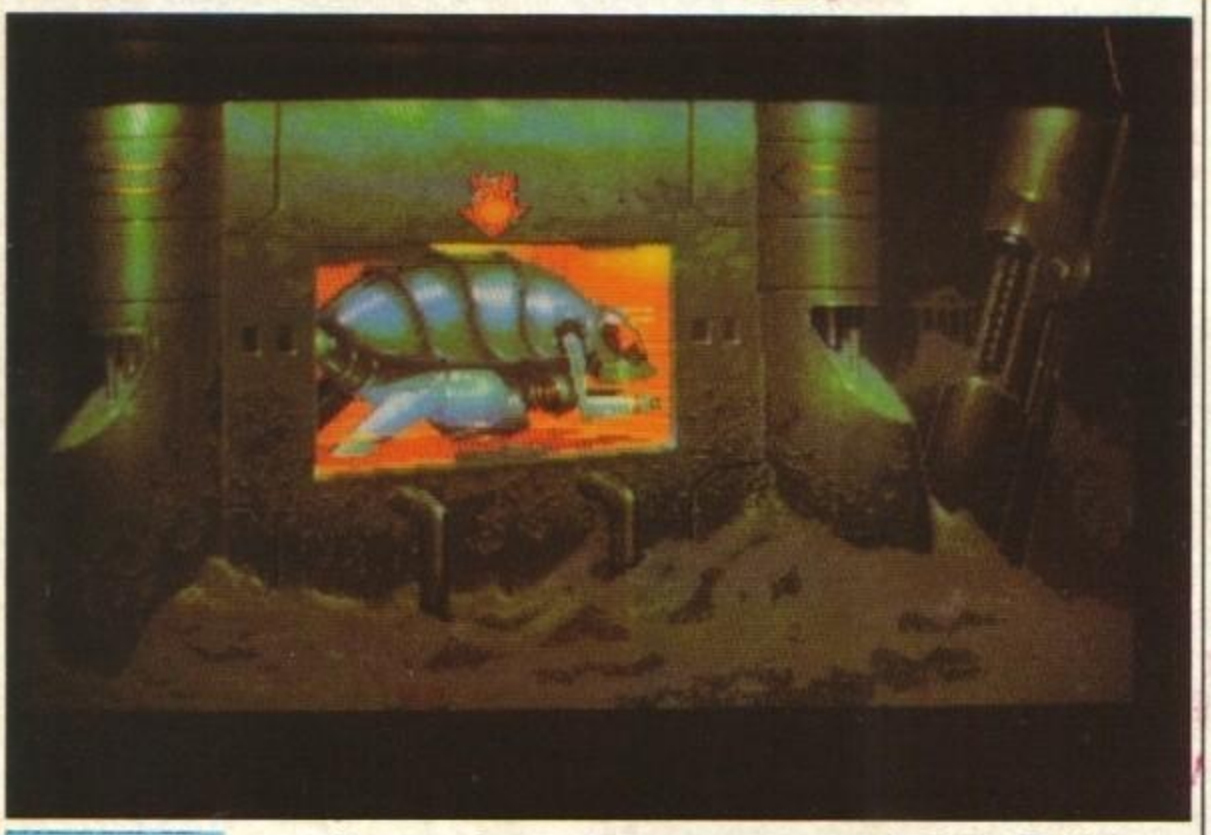


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBOW ARTS'

# X-OUT



**Ma cos'è accaduto ai programmatori della Rainbow Arts? Vi ricordate dei primi titoli tutt'altro che esaltanti tipo Bad Cat o Danger Freak? E le spudorate imitazioni senza licenza come Katakis o Giana Sisters? Beh, non si sa sotto l'effetto di quali sostanze allucinogene ma è ormai una realtà che la casa tedesca stia stupendo un po' tutti con una serie strabiliante di giochi azzeccatissimi: Oil Imperium, Spherical, Mystery of the Mummy, Rock'n'Roll, Block Out e adesso questo X-Out. A questo punto non rimane che augurarsi che continuino in questo modo... noi tocchiamo ferro!**

Mister X iniziava a soffrire di crisi d'identità e così... no, questa non va proprio bene; fallisce il tredici miliardario mancando l'ultimo pronostico perché aveva messo un 2 fisso... accidenti, non ci siamo ancora; ignorantone analfabeta stufo di firmarsi con una X decide di distruggere la terra... ma no, non può essere; studente liceale rimandato in matematica decide che l'asse delle ascisse non deve più esistere e... no, no, e ancora no, ma perché mai hanno deciso di chiamare uno spara e fuggi X-Out? Cosa? Mi informano adesso dalla regia che la pronuncia corretta è "cross-out"... mbè! Vi sembra che così abbia senso, bah! Ad ogni modo mettiamoci una bella croce sopra (ah, ah questa m'è venuta proprio bene) e passiamo al gioco perché ho esattamente quattro minuti e ventisette secondi per consegnare la recensione a Giorgio altrimenti non mi fa più giocare a Indy 500 per PC che è proprio super.

C'era dunque il professor Diabolikus un vero cattivo di quelli proprio consapevolmente compiaciuti della loro crudeltà (i peggiori da affrontare nei videogames), che ha costruito nelle profondità marine tutta una serie di postazioni missilistiche con le quelli conta di tenere in scacco l'intera popolazione terrestre e ottenerne la sovranità assoluta. Ma visto che nessuno gli ha voluto dare retta e al poverino a furia di stare sott'acqua gli sono venuti pure i reumatismi, ecco che finisce per spazientirsi e decide che è ora di darsi una mossa distruggendo con un missile la casa di Carlo (perché proprio la sua? Ma che domande, perché si è imboscato Tv Sports Basketball e non lo vuole più mollare). L'esplosione minatoria comunque non è che sortisca un grande effetto sulla popolazione mondiale, ma visto che adesso Carlo ha traslocato in redazione e ce lo troviamo sempre lì abbiamo convenuto sul fatto che qualche cosa andava fatta e subito. Noi redattori abbiamo unanimemente deciso che bisognava eliminare il problema alla radice, distruggendo uno ad uno tutti gli insediamento subacquei e quindi mettendo il rompiscatole al sicuro in un bell'acquario (Diabolikus, non Carlo). Rimaneva da scegliere fra noi redattori chi sarebbe stato il fortunato prescelto per l'impresa, e così al termine di una conta vergognosamente truccata salta fuori come predestinato M.A., che comunque ci sembrava a tutti il più adatto per costituzione fisica ad affrontare le insidie del mondo sottomarino. Ed ecco che in un baleno il nostro impavido compagno compare sui nostri monitor durante le stupenda sequenza introduttiva, eccolo che si ac-

The Games machine

STAR PLAYER



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



cinge all'immersione mentre pronuncia qualche frase di cui non è meglio riportare il contenuto perché non gli farebbe troppo onore. Ma a questo punto ci viene in mente che non lo si può certo mandare giù con maschera e pinne, su questo non ci piove, e così facciamo una bella colletta per raccattare i soldi necessari per equipaggiare il nostro impareggiabile collaboratore. Raggranellata la pecunia, a dire il vero piuttosto scarsina (anche se A.J. non ha perso tempo è ha già pronto un bel trucchetto interessante che non posso svelarvi perché non mi compete, ndMAX), lo indirizziamo in una grotta dove sappiamo esserci un ex-redattore ritiratosi in quel luogo dopo aver dato 62% a Chase H.Q. per Commodore 64 e che ci risulta abbia aperto un fornitissimo spaccio per attrezzature belliche di ogni genere. In questo luogo il nostro amato M.A., compatibilmente con le sue riserve monetarie, acquisterà l'acquanave che più gli piace fra le quattro disponibili e l'attrezzerà come meglio crede scegliendo fra una vastissima gamma di ordigni fantascientifici. Perfezionato l'armamento eccolo che si accinge ad entrare nel territorio a rischio... attento M.A. guardati da quei missili subacquei, presto distruggi quel delfino robotico, forza fai saltare quelle postazioni sul fondo, o.k. dai che stai andando bene continua così... ma... cosè quel mostro terrificantemente enorme che ti sbarra la strada (devo ammettere che è veramente una creautura da incubo, il poverino se la sogna ancora tutte le notti), beh qualunque cosa sia non sembra affatto amichevole e così fatti coraggio perché se non lo elimini in fretta mi sa proprio che i lettori perderanno uno dei redattori (che mostro da incubo, se lo sogna ancora adesso tutte le notti), spara, spara, spara...
Forza M.A. siamo tutti con te!

## SONORO D'EFFETTO

Il TFMX (assolutamente impronunciabile, per fortuna che devo solo scrivere) è un nuovo sistema per produrre effetti sonori messo a punto in due anni di duro lavoro da Chris Hulsbeck per la Rainbow Arts. Il suo unico scopo era quello di produrre i migliori effetti nel minor tempo possibile e usando quanta meno memoria gli fosse riuscito di fare (e che cosa avrebbe potuto volere di più?). Dopo aver visto X-Out dobbiamo urlare al miracolo: c'è riuscito!!! L'epica musichetta introduttiva "porta via" poco più di 60K mentre tutti i suoni durante la partita sono liquidati con meno di 30K. Il TFMX può essere allocato in qualunque parte della memoria dell'Amiga e può controllare fino a 256 strumenti contemporaneamente, e addirittura distorcere certe sequenze per meglio rispondere alle esigenze della situazione in corso. Non abbiamo proprio parole!

## Amiga

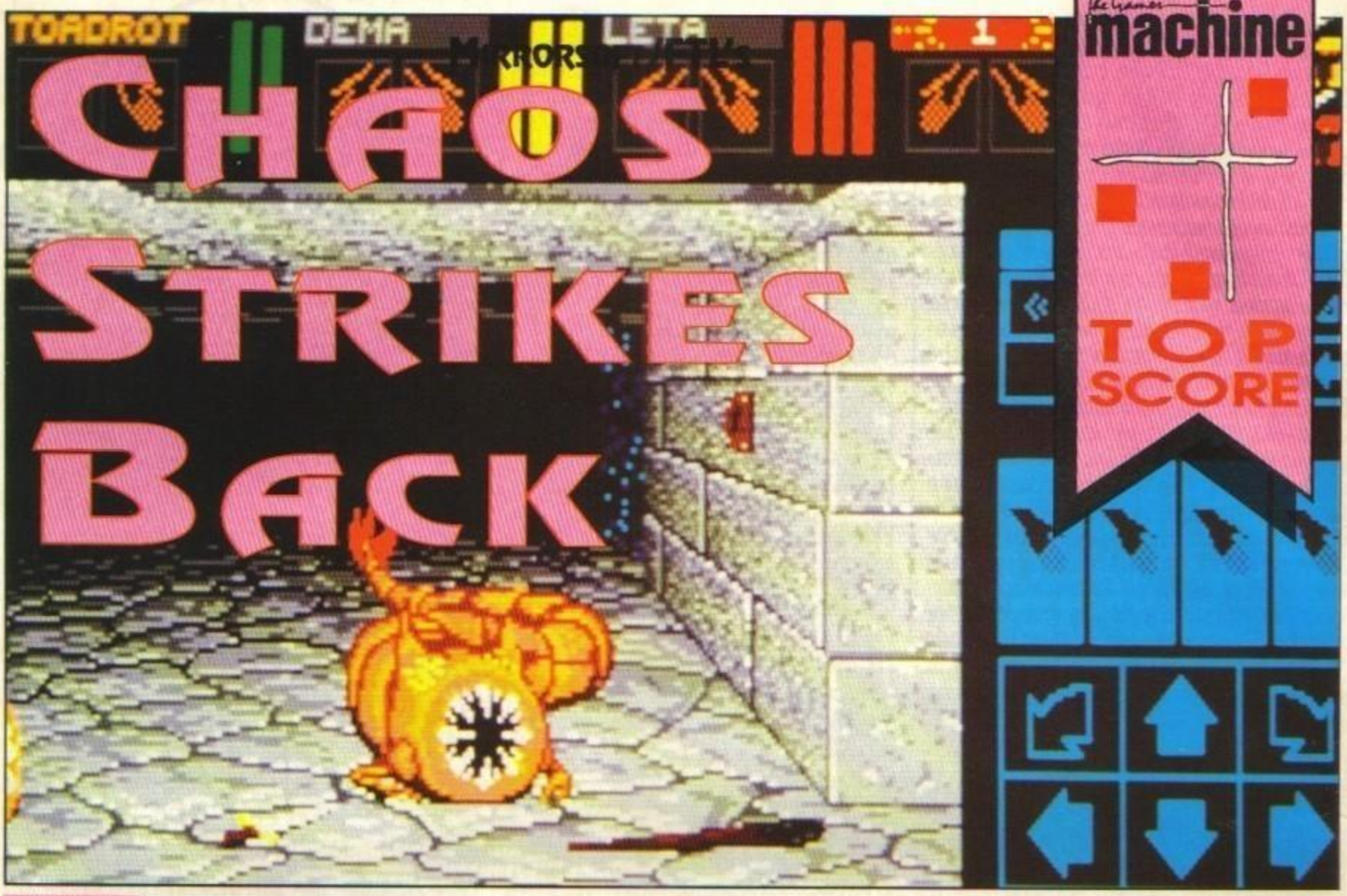
**Come avrete potuto immaginare dalla lusinghiera votazione globale X-Out è proprio un bel gioco, merita però un discorsino in proposito che volevo fare già da tempo e che questa volta non mi lascio sfuggire l'occasione di affrontare. Iniziando la partita ad X-Out non si può fare a meno di sentirsi completamente immersi nell'atmosfera del "già visto sotto tutti i punti di vista possibili". A tale proposito bisogna comunque aggiungere che da Scramble in poi (mitico capostipite degli shoot-em-up a scorrimento orizzontale) non c'è programma del genere che non si possa considerarne un clone e quindi come un qualche cosa già di per sé intrinsecamente ripetitivo (tanto per essere un po' pedanti, ndr), bisogna quindi guardare se è stata almeno apportata qualche modifica intelligente e soprattutto se la realizzazione risulti adeguata oppure no. Il gioco, come da recensione, ha inizio in una sorta di negozio spaziale, bella idea, ma già abbondantemente sfruttata in Xenon II e ancora prima da Forgotten Worlds e Blood Money; stesso discorso per i supermostri enormi di fine livello, ma anche qui specie dopo R-Type non esiste programma del genere che non ne faccia ampiamente uso, e proseguendo di questo passo le medesime osservazioni si possono fare per ogni singolo aspetto. Assolutamente niente di nuovo quindi all'orizzonte, ma per quanto riguarda la realizzazione non ho nulla da obiettare, è sicuramente molto competente. Maestosa introduzione, ottimi tutti gli sprites, i fondali in primo piano sono definiti in modo eccellente e quelli più arretrati, pur nella loro semplicità esecutiva, rendono molto bene l'idea del mondo subacqueo, il sonoro è ugualmente all'altezza così come lo scrolling impeccabile. Rimane comunque il consueto dilemma: a quando un'idea realmente innovativa sotto tutti i punti di vista nel campo degli sparaefuggi? Chissà, e chi può dirlo? Nel frattempo continuate tranquillamente a comperare TGM e state pur sicuri che voi carissimi lettori sareste comunque i primi a venirne prontamente — come sempre — informati.**

**Globale 90%**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




**Confessate, lo stavate aspettando, eh? Dopo lunghi mesi di aspettativa, continue prewiew e - quel che è peggio - notizie sballatissime, ha finalmente visto la luce il seguito più atteso (o quasi) del mondo dei videogiochi. Riuscirete a leggere la recensione senza correre fuori a comprarlo? E voi, possessori di Amiga, riuscirete a leggere senza sbavare aspettando la conversione (io fortunatamente ci posso giocare sull'ST della redazione, sennò starei fresco...)**

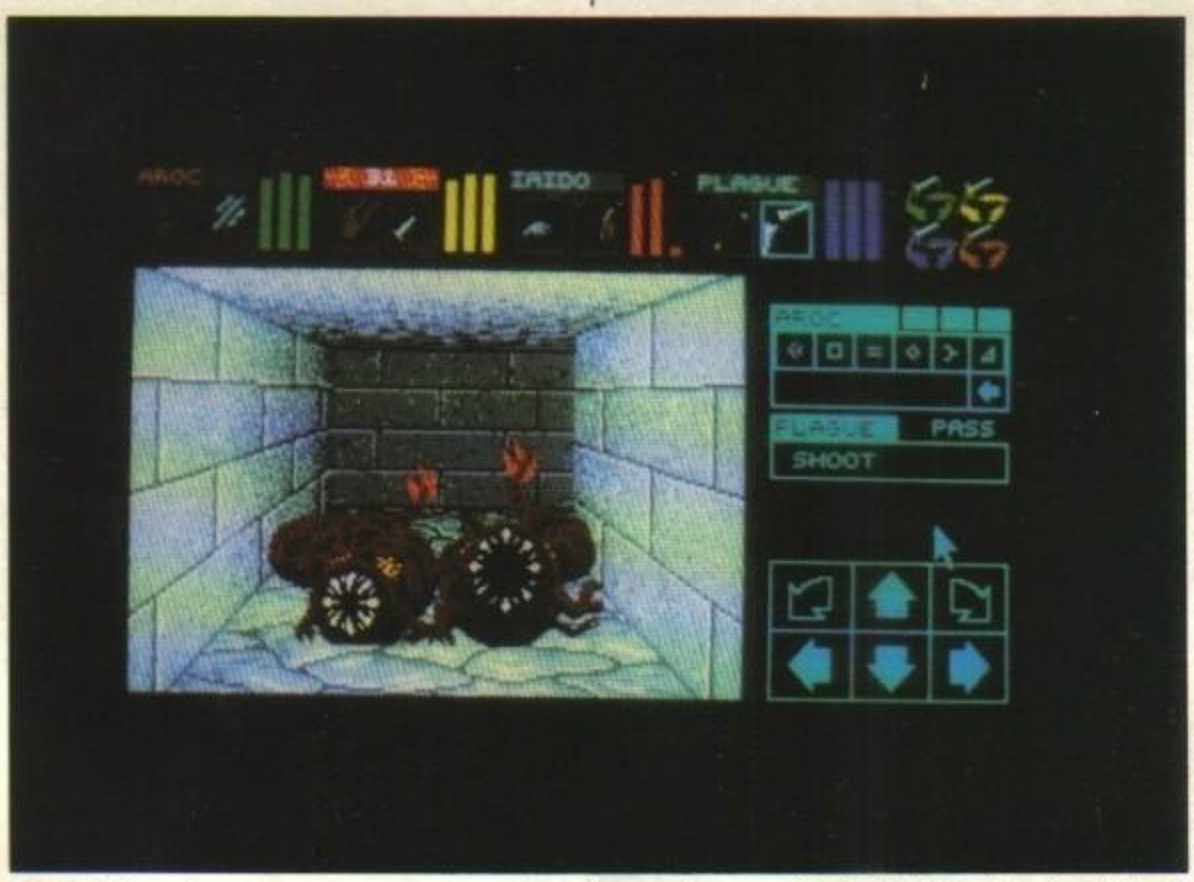
Tempo fa i quattro valorosi campioni salvati dalla stasi e guidati spiritualmente da Theron, l'assistente del Grey Lord, avevano salvato l'equilibrio dell'universo fondendo le due entità separate del Grey Lord stesso, Lord Chaos (la parte malvagia) e Lord Order (o Lord Librasus - la parte buona). Ognuna delle due parti presa da sola era eguale a distruzione perché, come i maghi di Krynn hanno capito già da tempo (hem...), bisogna mantenere l'equilibrio tra il bene e il male.
I quattro eroi appunto fusero le due parti del Grey Lord con l'aiuto di Firestaff, un magico bastone con un potere enorme. Dopo di ciò, il Grey Lord distrusse Firestaff per evitare che Chaos, ancora latente in sé, potesse usufruirne. Chaos però nella sua folle malvagità aveva previsto la propria sconfitta e aveva costruito un'altro sotterraneo pieno di insidie e trabocchetti vari. Egli divise questo labirinto in quattro parti e alla fine di ogni parte nascose un pezzo di Corbum, un minerale capace di assorbire il Mana (l'energia intrinseca di ogni oggetto) dal mondo.
I quattro campioni devono affrontare i labirinti, risolvere tutti i problemi, ammazzare tutte le creature di Chaos che ostacolano la missione, trovare il minerale e gettarlo nel pozzo FUL YA, il pozzo del fuoco e della terra.
Le quattro sezioni del labirinto portano come nome le sillabe corrispondenti alle quattro Strade, che sono Monaco, Guerriero, Ninja e Mago. Dain è la sillaba del Mago, e il labirinto inizia presentando un'asta magica. Ros è l'essenza del Ninja

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



e il labirinto comincia con quattro dardi avvelenati. Neta, la croce, è l'essenza dei monaci e il labirinto inizia con il Corno della Paura mentre il labirinto contrassegnato da Ku, l'essenza del guerriero, inizia con una spada. Ogni sezione va affrontata in modi differenti, ad esempio Ku conta più sulla forza che sulla risoluzione di enigmi rispetto a Dain.
Prima però di arrivare alla congiunzione dei quattro labirinti i quattro campioni si ritrovano, appena entrati nel dungeon, in una stanza chiusa con dei vermi color oro. Una cosa assolutamente da non fare è mettersi a correre per la stanza perché c'è una piastra nascosta che fa apparire altri vermoni e, siccome sono abbastanza difficili da tirare giù, vi sconsiglio di farne apparire di più dei normali due presenti. Una volta ammazzati i vermoni e raccolta la chiave, raccogliete tutte le monete e inseritele nelle fessure di fianco ai teletrasportatori che bloccano l'ingresso agli oggetti desiderati. Scegliete con cura perché solo tre delle quattro "sale" possono essere aperte e una deve rimanere chiusa. A questo punto... beh,




scopritelo voi.
Finita la sezione "tanto per cominciare", passiamo a una descrizione un po' più accurata: innanzitutto, la confezione. Il manuale non spiega assolutamente niente del gioco vero e proprio e rimanda tutto al manuale di Dungeon Master. Incluse nella scatola sono anche una pergamena che fornisce oscurissimi indizi sui quattro labirinti in forma di disegni e una moneta con l'effige di Lord Chaos. Cosa superimportantissima, sulla scatola campeggia la scritta "Exspansion Set N# 1"!!! Nella confezione troviamo inoltre ciò che abbiamo tanto bramato: ben due dischetti, rispettivamente Chaos Strikes Back e Chaos Strikes Back Utility Disk. Mentre CSB funziona esattamente come DM, il dischetto di utility è una vera novità: permette di riutilizzare personaggi già salvati a DM, editare le facce dei personaggi stessi, fornisce una "intro" fatta di immagini semistatiche e -GULP!- fornisce aiuti sulla situazione corrente. Quest'ultima opzione non dà tutta la soluzione per intero ma soltanto oscuri consigli sulla locazione contenente i personaggi al momento del salvataggio. Per quanto riguarda l'editor dei ritratti, funziona come un normale programma di editazione sprites (senza animazione ovviamente) in più permette di cambiare nome e caricare nuovi volti per i ventiquattro vecchi avventurieri. Se poi avete ancora fame di "gente nuova" ci sono altri ventiquattro specchi che contengono ventiquattro nuovi campioni che sono quattro uomini-uccello, quattro uomini-insetto, quattro uomini-rettili, quattro "allegroni" (uno scheletro, la morte, una specie di Scrondo e Piaga), due aztechi, due fate e due... Non mi ricordo. Che siano solo ventidue? Bah, non ho tempo di contare...
Il gioco vero e proprio è identico a Dungeon Master e a parte oggetti e personaggi non vi è nulla di nuovo. Io speravo tanto in nuovi incantesimi...

ST

**WOW!!! Ritornano i bei vecchi tempi di quando mi scervellavo per risolvere insidiosi puzzles e squartavo allegramente tonnellate di creature!!! Chaos Strikes Back offre, oltre a nuovi volti, moltissime ore in più di divertimento dato che il grado di difficoltà è mostruosamente alto (letteralmente parte dove finiva Dungeon Master). La grafica è la stessa, il sonoro è lo stesso, la struttura è la stessa... cosa volete di più? Io niente, e voi?**

**Globale 98%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

SIERRA'S

# LEISURE SUIT LARRY III

## PASSIONATE PATTY IN PURSUIT OF PULSATING PECTORALS

**"La vita di Larry può essere più interessante della vostra..." recita uno stralcio pubblicato sulla rivista americana Rolling Stone. Forse non sarà proprio così, ma sicuramente quella di Larry è una delle vite più movimentate che io abbia mai visto; questa terza parte ne è la riprova."**

Come vi sentireste voi se dopo essere stato un ricco miliardario padrone di un'isola, con una moglie da capogiro, sempre ben voluto e rispettato, vi ritrovaste solo, senza un soldo, senza lavoro, lasciato dalla vostra dolce metà perché a voi preferisce una donna, e senza nessuna possibilità di andarvene dalla vostra isola che è ormai diventata una prigione?

Questi sono i problemi che affliggeranno il caro Larry Laffer in questo terzo appuntamento delle sue disavventure galanti.

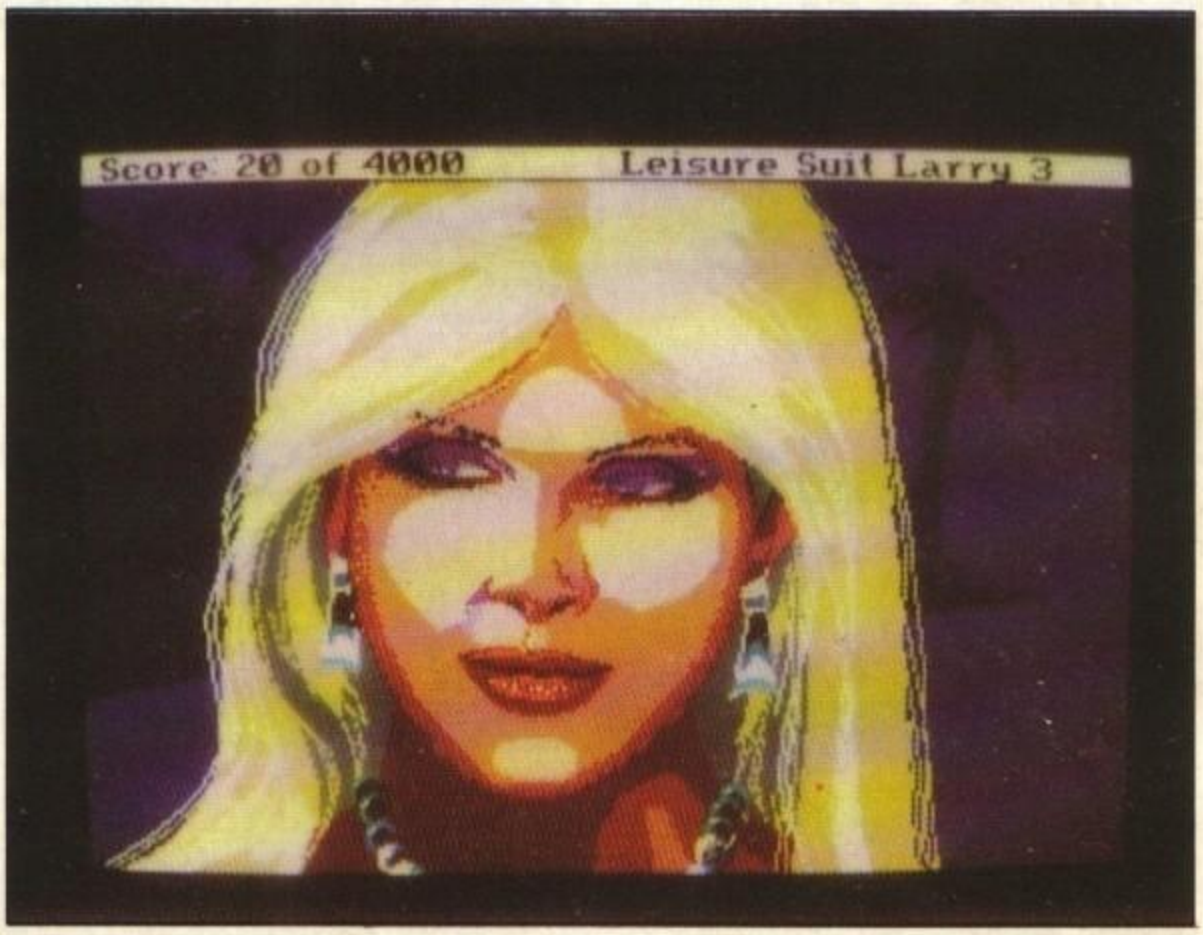
Chi conosce il personaggio in di cui vi sto parlando sa benissimo che razza di tipo sia; potremmo aspettarci di trovarlo in qualche locale di Porto Cervo davanti a un buon bicchiere di Bourbon, con abiti firmati e sempre costantemente in "Punta", pronto a sfruttare ogni occasione che gli capiti a tiro.

Nonostante i presupposti, non preoccupatevi, questo non è un gioco che alimenterà le polemiche sul sesso nei videogiochi; non è altro che l'ennesimo capolavoro Sierra, stratipante di humour e doppisensi.

Questa volta il concetto sarà un po' differente perché, oltre a Larry, ci toccherà gestire anche Passionate Patty nella sua affannosa ricerca di "pettorali pulsanti".

Prima che il gioco vero e proprio abbia inizio ci si dovrà sottoporre a un test per verificare la nostra età e quale livello ci è permesso giocare in base ad essa, dopo di che il terzo affascinante capitolo della vita di Larry avrà inizio.

Per la verità qualche scena piccante



c'è, ma non sono assolutamente pornografiche, e il sarcasmo che aleggia durante tutto lo svolgersi del gioco, le rende più che altro divertenti.

La confezione è all'altezza di tutta la produzione Sierra, esauriente completa, con tanto di cartolina postale che raffigura Larry e Patty sulla spiaggia dell'isola, e una copia del diffusissimo Nontoonyt Tonite, ilperiodico che vi metterà al corrente di tutto ciò che c'è di meglio sull'atollo in cui si svolge il gioco, dai ristoranti ai saloni di bellezza, dai locali notturni ai fast-food del luogo.

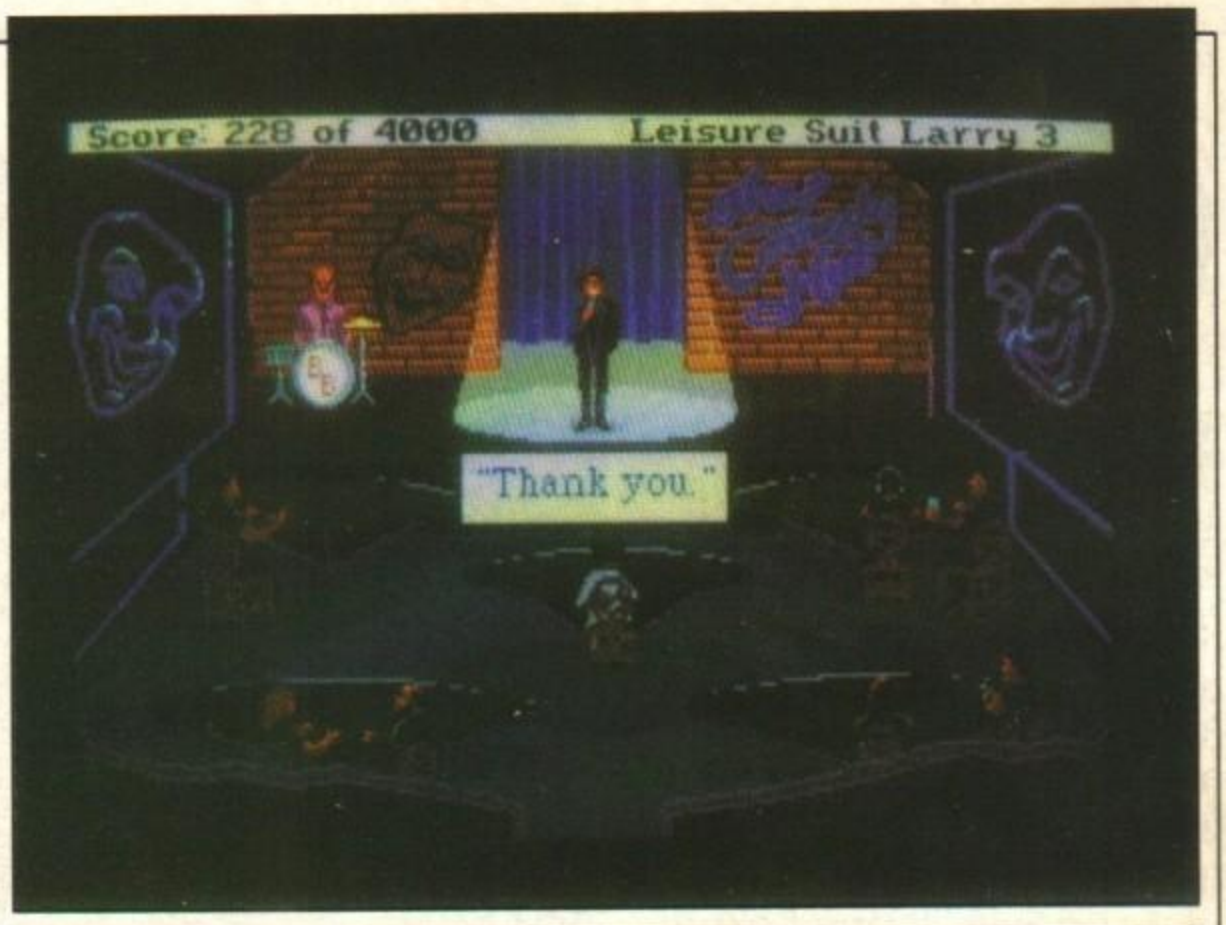
I dischi che troverete nella scatola

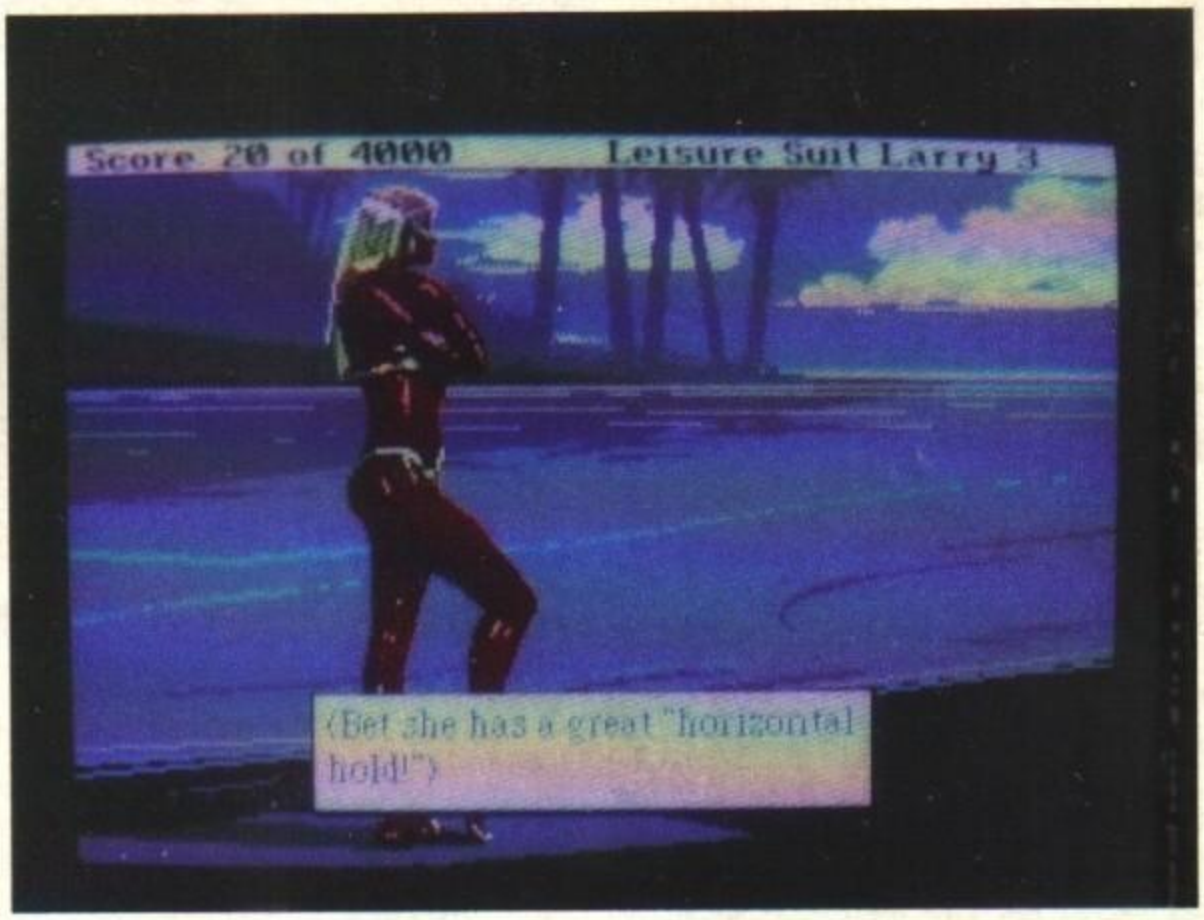
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sono otto per il 5 1/4 e quattro per il 3 1/2, tutti installabili su Hard disk. Come tutti i giochi Sierra le schede grafiche supportate sono la Tandy, la CGA, la EGA, la VGA, la MCGA (per il PS/2) e la Hercules per gli schermi monoctromatici.
Come si diceva la vera novità è la possibilità di interpretare anche il ruolo di una donna in cerca del suo amore, cosa che nella trilogia di Larry non era mai accaduta.
I due si daranno una mano nel raggiungere i loro scopo finale (come? si ho detto scopo perché? ma no, non intendevo... va bene, va bene) a raggiungere la loro meta finale, perché è molto simile: Patty deve salvare il suo uomo da una tribù di Amazzoni che vivono nella jungla e che lo tengono schiavo, Larry vuole trovarle per diventarlo.
Nel gioco sono state inserite schermate che in precedenza non erano mai state usate nella saga di LSL, come visi di splendide ragazze dai

grandi occhioni che cambiano espressione a seconda di come vi rivolgete loro, o immagini a tutto tondo di ragazze in bikini.
I punti da raggiungere sono 4000, ma non mi sembra assolutamente corretto spiegarvi durante la recensione come fare a ottenerli, vi assicuro però che raggiungere la soluzione finale vi terrà impegnati per un bel pezzo.
Insomma un gioco che si inserisce di diritto tra i migliori pubblicati fino a ora dalla Sierra on line, sperando in loro sempre più sorprendenti pubblicazioni (non voglio fare nomi: Colonel's Bequest) vi rimando al prossimo numero di TGM.




PC

**Non c'è che dire Leisure Suit Larry III è grande! Sicuramente il migliore della serie; pieno di continui enigmi e problemi da risolvere, impegnativo, divertente, i prezzi anche in questo caso sono elevati, ma chi è appassionato del nostro simpatico "Play Boy" sono certo che uno sforzo lo farà volentieri per passare interi pomeriggi in sua compagnia. Probabilmente questo sarà l'ultimo appuntamento con LSL, ma non poteva esserci un addio migliore che il regalo fatto dalla Sierra con questo bellissimo gioco. La Software House Americana ha colpito ancora nel segno, e fintanto che continuerà su questa falsariga (anche se con personaggi nuovi e diversi) siamo sicuri che continuerà a farlo.**

**Globale 90%**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

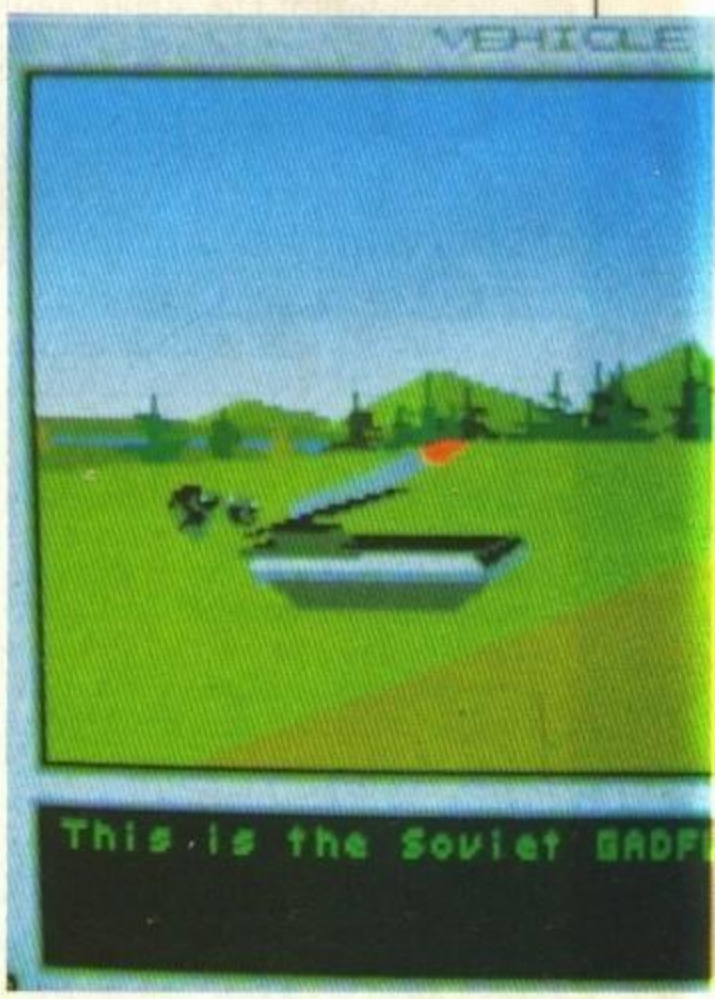
Review

DYNAMIX'

# A-10 TANK KILLER

**Ma guardate un po' voi che bambinoni che sono quelli delle software-houses. Basta che una casa esca con un programma di un certo genere perché immediatamente si abbia luogo ad una bagarre incredibile nella quale ognuna cerca di imporsi con il titolo meglio riuscito. E' accaduto a Natale con i giochi di guida ed adesso pare che stia accadendo la stessa cosa con i simulatori di volo. Tralasciando i due F-16 (Combat Pilot e Falcon) perché ormai datati abbiamo infatti avuto negli ultimi mesi l'uscita di F-15 Strike Eagle II targato Microprose, quindi l'ottimo Bomber dall'Activision, seguito a ruota da F-29 Retaliator capolavoro dell'Ocean e adesso questo non annunciato A-10 Tank Killer grazie all'impegno della Dynamix. Nonostante la produzione paia seguire una qual certa moda passeggera del momento questa volta non abbiamo proprio da lamentarci perché a differenza di quanto è accaduto con le simulazioni di guida dobbiamo riscontrare una totale riuscita di tutti i titoli del genere messi in commercio, e anche l'A-10 ha colpito perfettamente il bersaglio.**

Sedevo tranquillamente nella cabina di comando del mio A-10 e potevo distintamente vedere gli altri due Warthog (è così che sono affettuosamente chiamati i nostri velivoli) che fanno parte della mia formazione. A quel punto avevo però già finito di leggere la gazzetta e così iniziavo a spazientirmi perché ancora ignoravo quale fosse la missione per quel giorno? Radere al suolo la base nemica che fa da supporto a tutti quei fastidiosi MiG che da un po' di tempo gironzolano da queste parti. O.K., la storia mi acchiappa abbastanza, sono pronto! Dunque se non sbaglio c'è da tirare in avanti questa leva che dovrebbe dare la massima propulsione necessaria per il decollo, o forse è quell'altra manopola là... no, no, questa volta non ci casco di nuovo, quella è l'espulsione automatica con il paracadute, mi sono già sbagliato la settimana scorsa ed è stata veramente una figura di m***a bestiale, l'aereo ha continuato a rollare da solo! Dunque la cosa migliore credo che sarebbe procedere a bassa quota e in linea con la vallata il che (a sentire il manuale delle Giovani Marmotte che porto sempre con me) ci dovrebbe permettere una buona copertura radar... scusate un attimo che sento una strana interferenza in cuffia... pronto Ameri qui Ciotti? Ma come anche qui? Ma no, imbecille che non sei altro, ci caschi tutte le volte, sono io il capo formazione guarda che tra poco dovremo virare a destra perché la base non dovrebbe essere troppo lontana. A proposito questi sono gli ordini: prendili alle spalle mentre io con Top Tun (il più famoso raccomandato della storia dell'aereonautica, soffre di vertigini e mi vomita sempre in cabina, ma dice che pilota fa "look") attacchiamo frontalmente. Ho capito, mi sgancio e vado, speriamo in bene. Ripensandoci credo di aver compiuto la manovra un po' troppo bruscamente perché tutto d'un tratto mi è sembrato che un globo oculare mi fosse scivolato nell'orecchio, ma non fa niente siamo allenati a questo e altro

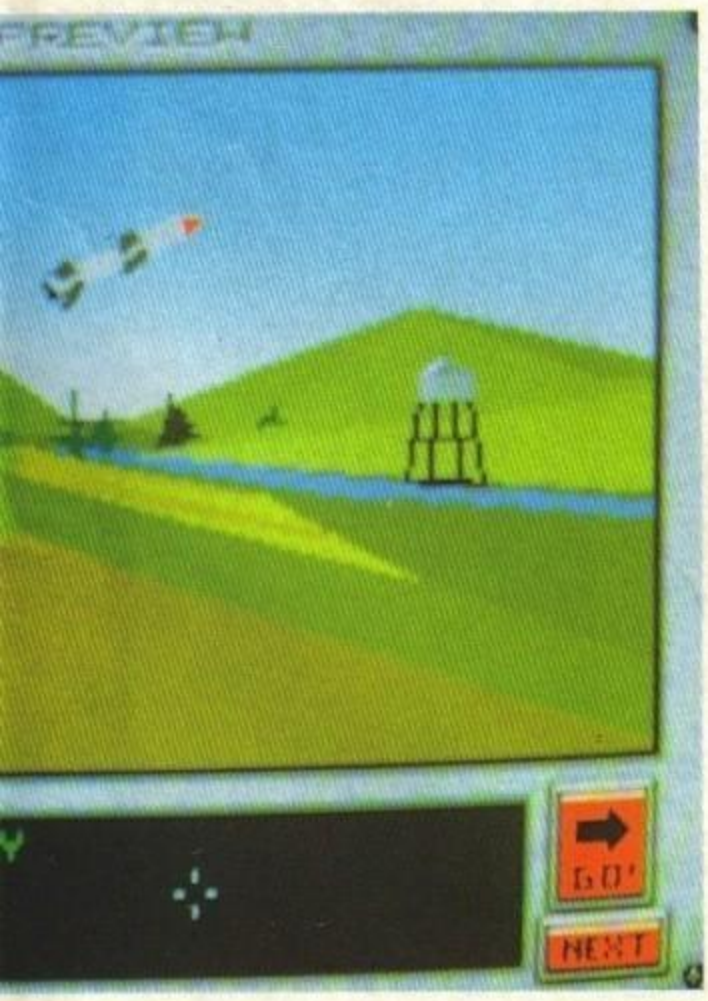





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

noi aviatori scelti (riusciamo perfino a succhiare una Fruit Joy senza masticarla). Dunque il sole è a sinistra io stavo andando a sud, quindi devo essere in rotta... ma dove vai, cretino! Dirigiti alle sei immediatamente, che stiamo per venire intercettati. Ma come faccio, non ho l'orologio ah, ah (lo dico ogni volta tanto per farlo arrabbiare, con l'adrenalina nel sangue si combatte meglio), eccomi. Fai attenzione anche alle postazioni missilistiche attorno alla base perché se non se le fai saltare prima di andare in picchiata finisce che a saltare sei tu. Gulp! Per fortuna che ciò (ebbene sì sono io che scrivo quelle lettere così ortograficamente corrette a ZZAP!) dei bei Maverick pronti ad essere lanciati. Quale è che era il pulsante? Non importa, ci penserò a tempo debito, viriamo un pochino a sinistra così rimettiamo l'occhio nella sua giusta collocazione e vediamo di rintracciare in fretta questa benedetta base anche perché fra le altre cose credo propio che stia per iniziare 90 Minuto! Ed ecco che finalmente mi sembra di scorgere la base, la vedo, sì sì deve essere per forza lei (e se anche non fosse io a scanso di equivoci la bombardo lo stesso), ormai ci siamo...




La storia del nostro maldestro ma simpatico pilota Max va poi ancora avanti a lungo con altre icredibili peripezie, ma questa non è che una delle tante missioni che potrete affrontare, e sì perché è troppo comodo leggere delle imprese altrui, tocca a voi adesso darvi da fare!
Ma occupiamoci più dettagliatamente del gioco perché fino ad ora (con tutto rispetto per il racconto del cadetto Max) non ne abbiamo saputo più di tanto. La simulazione è indubbiamente molto dettagliata e splendidamente realizzata, ma verrà particolarmente apprezzata in special modo da coloro che generalmente non prediligono questo genere per l'eccessiva complessità. I superfanatici di aeronautica si lamenteranno poi per alcune piccole imprecisioni come il fatto che nel gioco esiste anche il copilota mentre l'A-10 in realtà ha un solo uomo a bordo, inoltre se non avete voglia di atterrare, l'aereo può atterrare da solo. Ma alla Dynamix sono perfettamente consapevoli di questo e non se ne preoccupano più di tanto perché è esattamente l'impronta che hanno voluto dare alla realizzazione. Più precisamente non hanno voluto subissare l'utente con centinaia di minuscoli particolari tecnici per dare la precedenza alla spettacolarità dell'azione. Le misioni sono alla fin fine solo sei (la Dynamix ha comunque annunciato dei prossimi scenary-disk), ma molto complesse e soprattutto molto variegate tanto che si possono considerare come composte da più sottomissioni secondarie. E' invece molto curato l'aspetto della carriera, ogni vostro errore (immaginatevi il nostro pilota dopo che l'aereo ha girovagato per venti minuti senza guida per la pista di atterraggio) così come ogni missione portata correttamente a termine influenzerà le azioni seguenti.

PC

**La prima cosa che va detta è che A-10 è più simile a Bomber che a F-15 Strike Eagle II (sento incredibili ululati di gioia a cui si aggiunge anche il mio). Con questo intendo dire che si è ricercato maggiormente un realismo visivo più che un realismo puramente tecnico, pur rimanendo ugualmente molto fedele e accurato, è prima di tutto una grande simulazione. E quale modo migliore che proporvi direttamente la realtà! E in quale modo? Digitalizzazione, ecco la parola chiave, una marea di foto digitalizzate fra cui perfino la vostra cabina di comando. Ma un gioco non può essere tutto digitalizzato (almeno fino ad oggi) ed è quindi chiaro che non si può risolvere tutto con questa tecnica, e allora? E allora si ricorre al sempre collaudato 3-D poligonale che se adoperato con le dovute capacità (cosa che non si può non riconoscere ai programmatori Dynamix) risulta efficacissimo nella rappresentazione computerizzata della realtà estrena. Detto questo non vale nemmeno la pena ribadire tutte le altre caratteristiche del programma, è fatto bene e non potrà far altro che complicare ulteriormente la vostra decisione su quale simulatore comprare; "abundare melius quam deficere" dicevano i latini, e noi siamo perfettamente d'accordo.**

**Globale 96%**



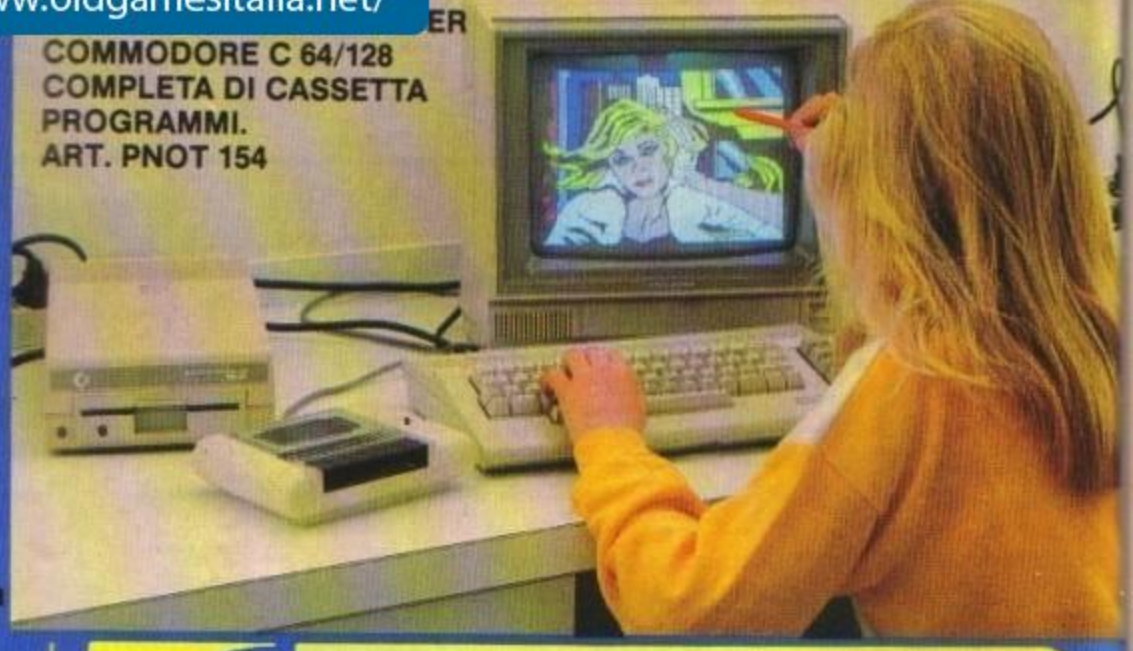
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**TEAC® MECHANISME - ART. ... PROFESSIONAL**

Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

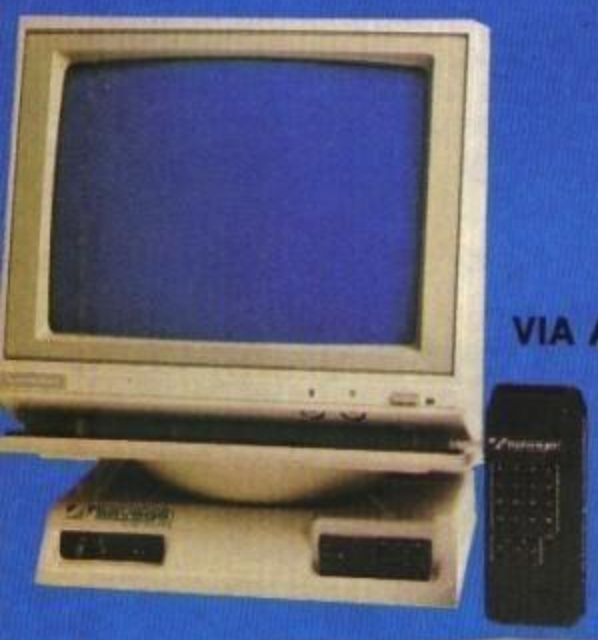
...ER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154



# savage®

by CABLETRONIC®

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51



Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

**RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC**

**JOYSTICK TRASPARENTE**
**con 5 indicatori luminosi delle funzioni**

MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## Immagina...

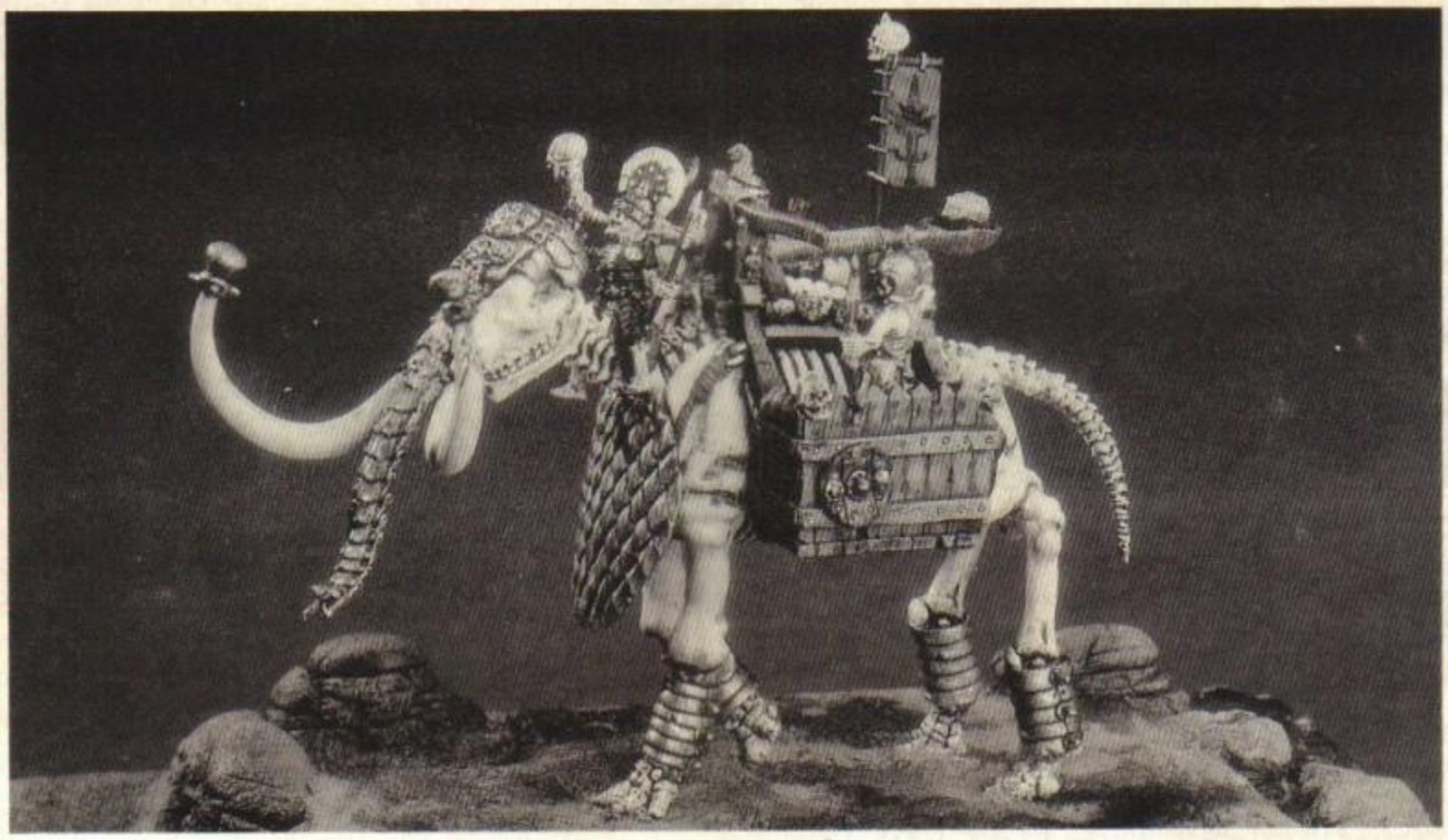
Un mondo di giochi di simulazione, di wargames, dall' Assedio di Gerusalemme (70 d.c.) ai nostri giorni.

## Immagina...

Migliaia di miniature (fantasy e storiche) delle ditte più diverse, Grenadier, Ral Partha, Citadel, Marauder, RAFM, ecc.ecc..

## Immagina...

Un universo di giochi di ruolo.....
Dal fantasy tradizionale alla fantascienza ed oltre.
Tutti i giochi di ruolo di cui hai sentito parlare, ma che non hai incontrato altrove.



A Firenze:
**Stratagemma**
Via Giusti 15 A/B
Tel. 055/2477655

A Milano:
**AVALON**
Via Paisiello N°4 (MM Loreto)
Tel. 02/29400410

A Modena:
**Idea Giochi**
Via T. Badia 16
Tel. 059/219637

## Questo buono vale £ 2000!!

**Ritaglia il riquadro inferiore di questa pagina ed usalo presso uno dei negozi sopracitati per ottenere uno sconto di £ 2000 su un acquisto di giochi o miniature non inferiore alle £ 20000**

**GM**

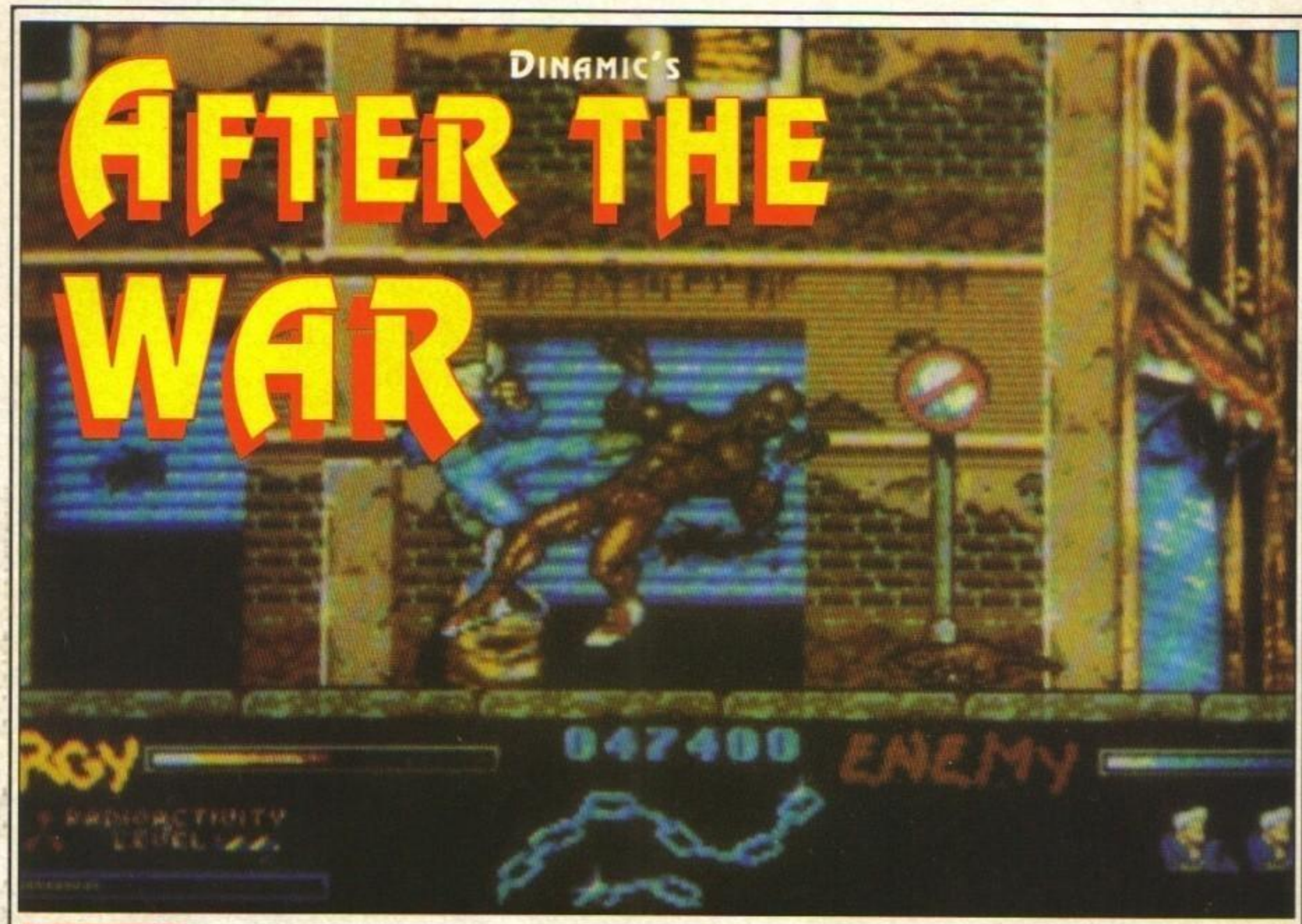
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DINAMIC'S

# AFTER THE WAR




**Mai, mai, scorderai... L'attimo, la terra che tremò. L'aria si incendiò e poi, silenzio.**

Ah ah ah, vi ho fregato tutti. Pensavate che fosse il tie-in più richiesto dall'universo o magari la conversione da Nintendo (per chi non lo sapesse esiste una cartuccia chiamata Fist of the North Star per Nintendo 8-bit — e una chiamata North Star Ken per Game Boy) delle avventure (o meglio delle risse) di uno dei personaggi televisivi più famoso degli ultimi anni: Ken il Guerriero. Invece trattasi semplicemente dell'ultima fatica ad opera della Dinamic, e, per quello che ne so, il gioco migliore che abbiano mai fatto. Ma passiamo ora ad analizzare il background di questo gioco così da scoprire perché ho usato una simile introduzione.

Siamo nell'anno 2019 e la terra è stata devastata da una serie di esplosioni nucleari dovute a strani oggetti volanti dalla forma di supposte lanciate da un po' tutto il mondo. Alcuni anni dopo la guerra si sono formate tra le rovine delle città le classiche bande punk che non aspettavano altro che non fanno altro che scorrazzare avanti indietro e rompere le scatole agli altri sopravvissuti. Oltre a questo, è saltato fuori che un ricchissimo (chissà perché il Mac insiste nel dire che "ricchissimo" non esiste e me lo vuole sostituire con "ricocessimo". Mah) scienziato ovviamente folle ha costruito una serie di robot micidiali e una tremenda... postazione di lancio. Lancio di che cosa? starete dicendo voi lettori. Di mucche come in Cattletech (piaciuta questa BDB?)? Di caramelle? Nuove lavatrici da lanciare sul mercato (otto feriti e un morto — anche se è vecchia come battuta)? Una nuova star? O forse un missile? Beh, ragazzi, una sola cosa è certa: non lo so. Le istruzioni dicono solamente che il folle dottor McJerin ha costruito una piattaforma di lancio e bisogna fermarlo. La mia ipotesi e che sia così folle da costruire una piattaforma di lancio e basta proprio perché non ha tutte le rotelle al suo posto. Cosa volete farci...

In poche parole voi impersonate il prode Jonathan Rogers, detto Jungle Rogers, il re della giungla d'asfalto che è stato incaricato da sé stesso medesimo di fermare lo scienziato.

Mr. Jungle inizia così la sua corsa contro il tempo attraver-

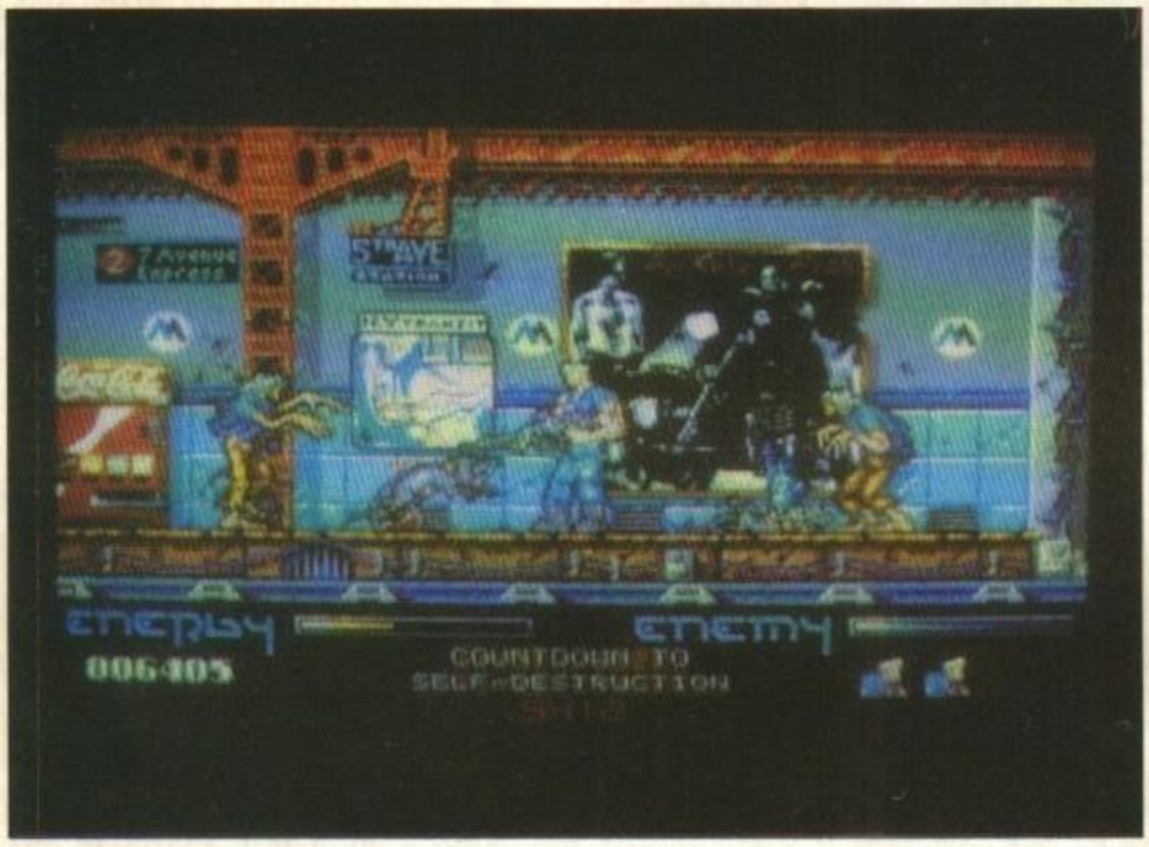


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



so tutta New York ma viene ben presto fermato dai suddetti punk, ingaggiati da McJerin che lo riempiono di gengivate sul ginocchio e nasate sulla mano. Nonostante la loro tremenda combattività Rogers se ne disfa ma subito ne arrivano altri, questa volta ci sono anche dei lardosi tremendi che agitano la catena e la usano a mo' di frusta e dei cani particolarmente ostinati. Per farla breve Rogers si appropria della catena giocatre. Dove ero arrivato? Ah, si. Jungle è penetrato nella metropolitana che è poi l'entrata segreta della base del dottore. Armato solamente di un misero autocannon con munizioni illimitate comincia a distruggere a destra e a manca i vari mutanti presenti e i toponi giganti che corrono allegramente. Ben presto si trova faccia a faccia con gli scangnozzi del professore, strani tipi vestiti da nazisti armati




indovinate-un-po'-come e si disfa dei numerosi fans. Ben presto però arriva un colosso di almeno due metri che sfida a singolar tenzone il nostro eroe: arma scelta, botte da orbi. Superato anche colui, Jonathan incontra ancora panzoni, ancora punk, ancora cani e alcuni poliziotti corrotti armati di magnum che in verità sono alquanto debolucci e lasciano ben presto cadere la loro arma dopo un paio di pestoni. Altro sfidante a singolar tenzone, altre botte da orbi.

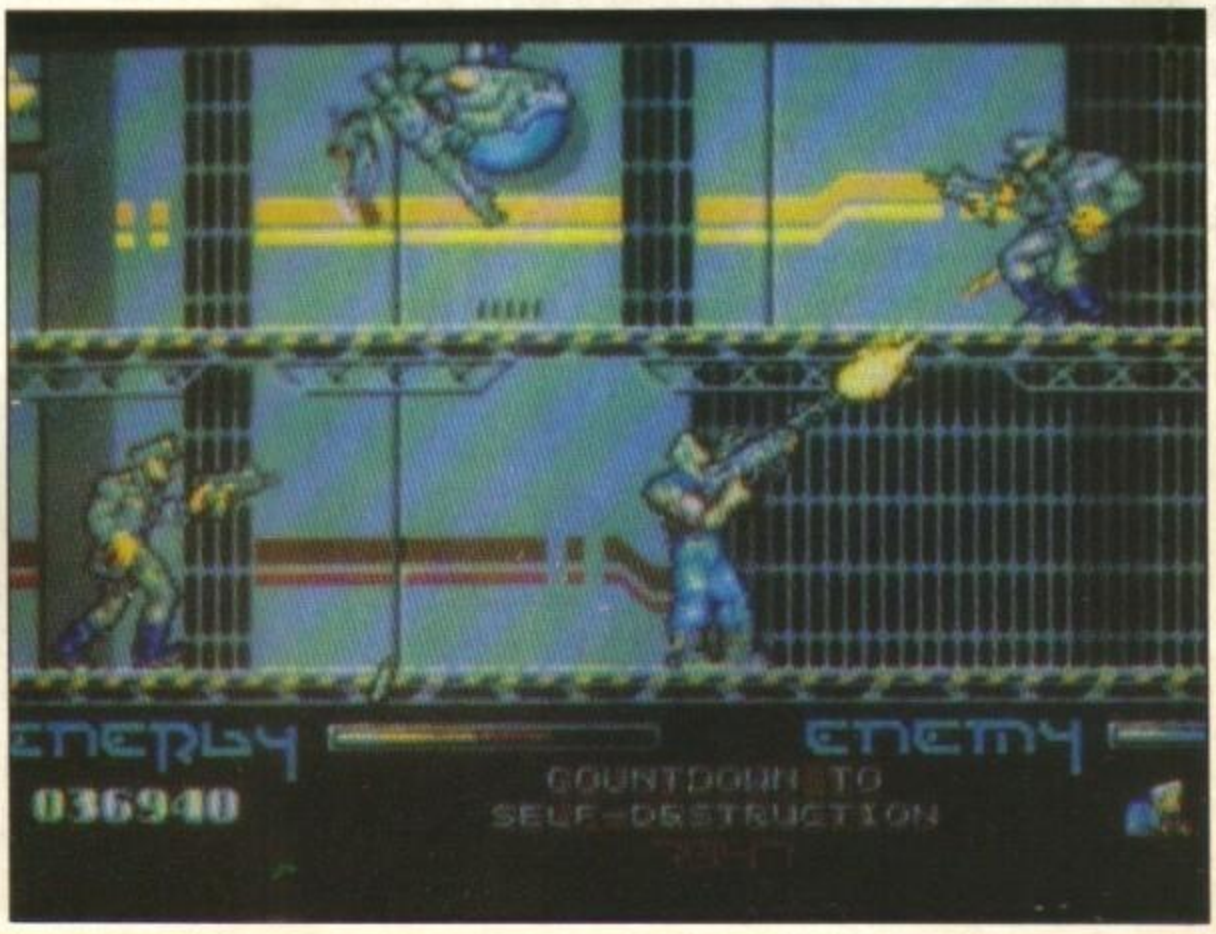
Nella terza e ultima (per ora) sezione incontriamo dei simpatici tizi sui pattini con il casco e la mazza da baseball. Oviamente sono dei soggetti insicuri e indecisi visto che non sono ancora riusciti a trovare lo sport preferito. rubata una bella e pesante mazza jonathan mena pestoni a desrta e a manca canticchiando "tu gli dai / tutto l'amore che sai / perché lui ha bisogno di te...". Oltre a questi incontriamo di nuovo i soliti punk e poliziotti. Alla fine di questa bella festicciola ecco un'altro sfidante: indovinate come va a finire? A questo punto il programma vi fornirà il codice per giocare alla seconda sezione. Lo segno su un foglio, resetto e cmincio a di UZI e altrettanto strani tizi vestiti di giallo armati di fucile a pompa. Acc, qui le cose si mettono male: ci sono addirittura torrette che sbucano dal soffitto e non mi lasciano in pace! Per non parlare poi di quel gigantesco carroarmato che mi ha appena fatto finire la partita... Beh, adesso lasciatemi in pace che devo tornare a giocare.

Amiga ST

**Finalmente un bel gioco come si deve dalla Dinamic che con il suo non-troppo-recente Navy Moves aveva fatto sperare bene per il futuro. E le aspettative non sono state deluse, visto che After the War è dannatamente coinvolgente e divertente. Il primo caricamento è uno stupendo picchiaduro con dei nemici veramente originali e difficile al punto giusto mentre il secondo potrebbe essere anche venduto da solo tanto è divertente! I particolari delle animazioni sono curatissimi in entrambe le sezioni, come i bossoli che vengono sputati fuori dal mitra nella seconda e il modo in cui i poliziotti accusano il colpo nella prima.**

**Certo non ci metterete molto a finire il picchiaduro, ma per quanto riguarda il "Professional Terminator Simulator" dovrete sudare non poco. E se qualcuno viene a dirmi che è troppo violento, che se ne vada pure a BEEEEEEEP!**

**GLOBALE 93%**





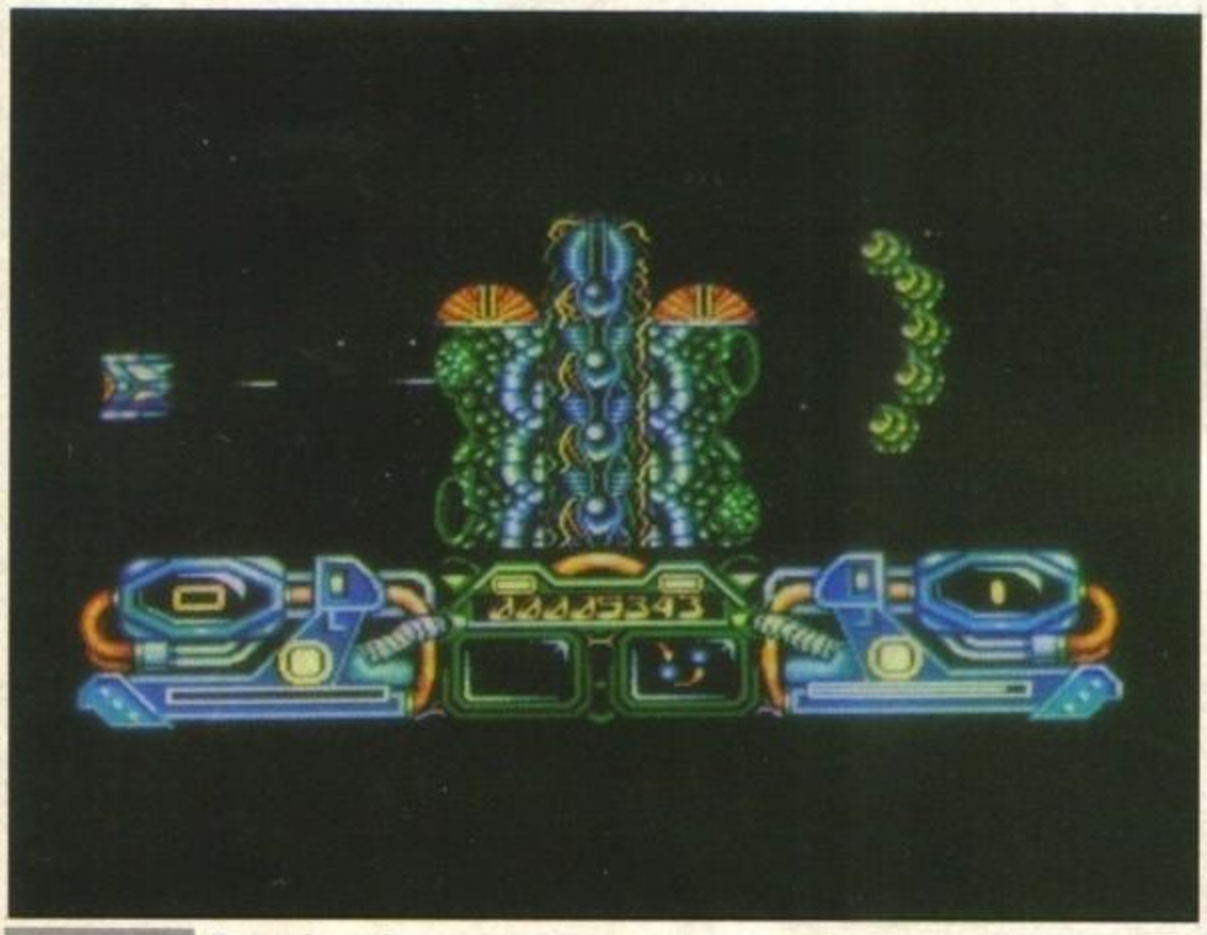

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GREMLIN'S

# DARK FUSION



Proprio adesso che la Gremlin, grazie ai vari Switchblade, Axel's Magic Hammer, Footballer of the year 2 si stava conquistando le mie simpatie ecco arrivare, a far precipitare nella melma le azioni della software house britannica questo Dark Fusion, una vera bidonata a sedici bit. Di ragioni ce ne sono a bizzeffe, ma procediamo con ordine.

Aperta la micro-confezione e buttate le micro-istruzioni che spiegano poco e male del gioco, lancio il monodisk (non pensate cose astruse, si tratta in realtà di un unico disco da tre pollici e mezzo, come al solito) nel drive ed aspetto lo screen d'introduzione e aaargh... Orrore! Che brutto! Ammetto che cinque minuti prima di caricare Dark Fusion, ho guardato estasiato uno slideshow di immagini a 4096 colori in alta risoluzione, che mi hanno fatto rimanere con la mascella abbassata, ma un così brusco ritorno alla realtà non me l'aspettavo. Non parliamo poi della colonna sonora, che è qualcosa di penoso: tanto per mettervi sulla strada, sembra fatta da quell'incapace di Zio Art (che sia opera di Nonno Art o Mamma Art?).

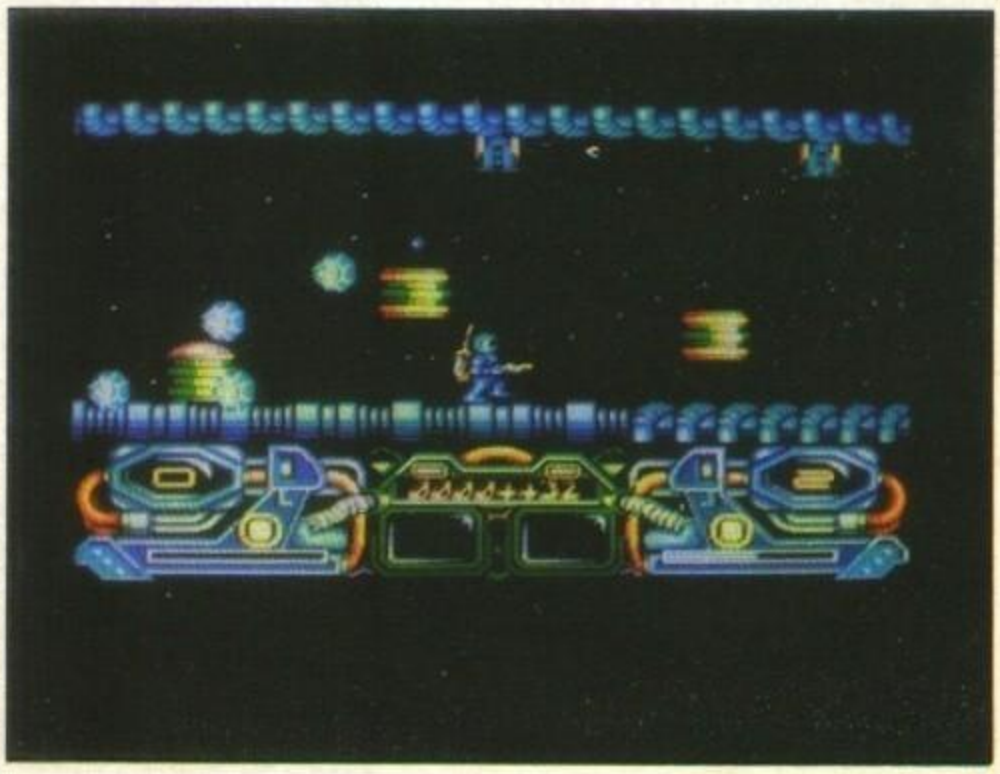
Con la medesima velocità con cui schivo le interrogazioni di fisica, pigio il pulsante di fire e via! Oh, che bello: ci sono le istruzioni. Magari capirò qualcosa di più del gioco. Ehi, ma... sono le stesse! Bravi bambascioni, così se qualcuno avesse il piratato, capirebbe immediatamente come giocare! Bah!

Da quello che ha appreso il sottoscritto, bisogna impersonare un guerriero deciso a sconfiggere i Guardiani Guerrieri, malvagissimi alieni che a scelta: a) hanno rapito la vostra ragazza, b) vogliono annientare la Terra o c) vi hanno rubato la copia di TGM.

Allo scopo di adempiere all'obiettivo, bisogna affrontare una zona di combattimento, due zone di Alieni e una zona di Volo. Costante fissa di ogni stage è quella di dover sparare a destra e a manca contro i nemici e raccogliere oggetti utili nel proseguo della missione.

Tutto chiaro, no? Nooooo? Vabbè, neanche io ho capito molto, quindi vai di fire e proviamo a giocare. Toh, guarda hanno messo un giochettino carino mentre carica; la grafica fa schifo, però è una bella idea! COOOSA? AH! Sarebbe questo Dark Fusion!!! COOOSA (replay)? Mi ero sbagliato, la grafica non fa schifo, è persino peggio! Non parliamo degli effetti sonori, che sembrano digitalizzati con uno ZX 81!!!

Proviamo a muoverci, spariamo qua e là, camm... zzz... camminiamo un... zzz... un po'; scusate, ma non ce la faccio, questo gioco è una rottura allucinante. Gli alieni sono beoti e fanno sempre gli stessi giretti per aria, il nostro eroe si muove come se fosse appena caduto dal quattordicisimo piano e ingessato alla buona e nei livelli successivi la no-





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



stra astronave mi fa rimpiangere i bei tempi di R-Type, Xenon, Menace...
Per concludere la giocabilità è praticamente inesistente, la longevità pure... Mah! Non so cos'altro dire! Ah, a proposito lo schermo è diviso in due zone: in quella superiore prende scena il gioco vero e proprio e sotto troviamo il pannello di controllo che comprende un indicatore di tempo, di vite, di energia, di armi e altra bella roba.
Il problema sta nel fatto che il gioco proprio non esiste, non ha un lato positivo: insomma Beast non era niente d'innovativo, ma aveva una grafica da mascella spezzata (vedi sopra); Xenon 2 era il solito shoot'em up ma aveva un sonoro galattico, Kick Off, pur non avendo 'sta gran garfica o sonoro era tremendamente giocabile. Quello che voglio dire è che un gioco è un capolavoro assoluto se animazioni, colonna sonora, giocabilità e tutto il resto, sono ben realizzate, un gioco è un ottimo prodotto se anche una sola delle voci sopra citate è magistralmente realizzata ed infine un gioco è una zozzata se non possiede nessuno dei fattori indispensabili alla collocazione in un'altra categoria. Questo purtroppo è il caso di Dark Fusion, ove niente farebbe presumere di trovarsi di fronte alla medesima macchina che è stata in gardo di regalarci Space Ace, TV Sports Football, il già citato Shadow of the Beast e la lista è lunghissima.
Mi dispiace Gremlin, ma questa volta molto bene, speriamo in qualcosa di più la prossima volta!

Amiga

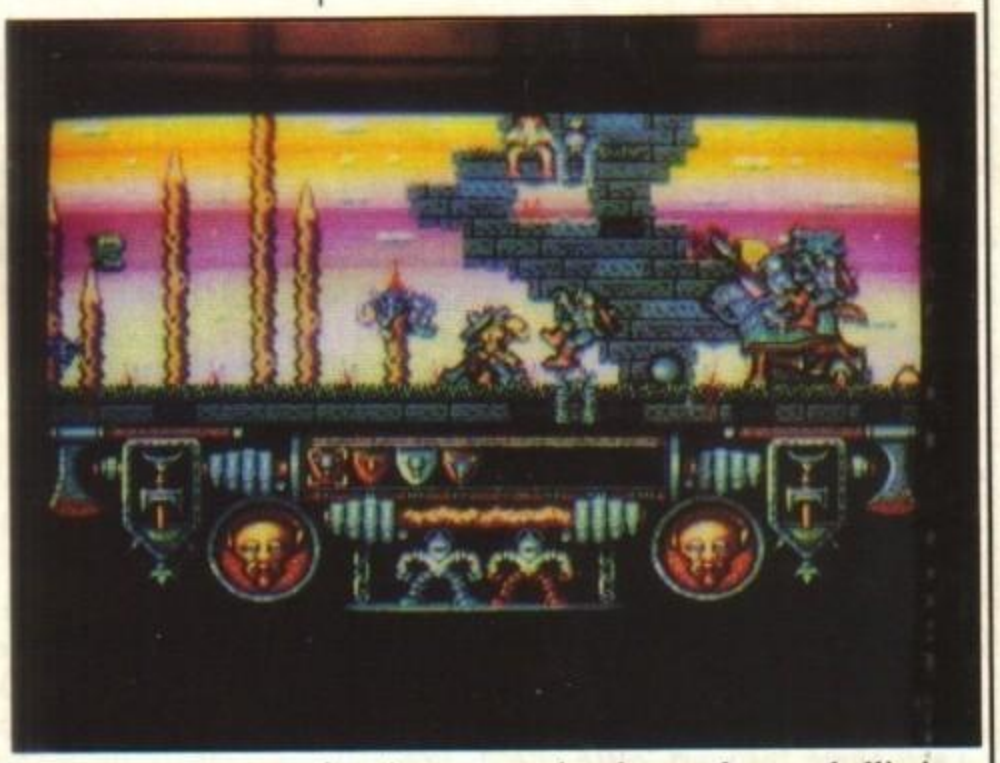
**Globale 39%**

## HEWSON'S
# ONSLAUGHT

**Per chi conosce "Warhammer" o vi ha mai giocato non sarà difficile calarsi nei panni del conquistatore assetato di sangue e di potere protagonista di questo gioco...**

Se vi piace vedere le teste dei nemici rotolare ai vostri piedi, e i corpi trafitti agonizzare sul campo di battaglia, vi entusiasmerà giocare a questo "squarciatutto" della Hewson.
In due parole lo scopo del gioco è molto semplice; ci ritroviamo a essere i padroni di un territorio in una landa che ha come regola la sola forza bruta. Chiaramente la nostra sete di potere non ha limiti, e di conseguenza non ci resterà che dichiarare guerra al feudatario più prossimo a noi per iniziare il nostro meraviglioso viaggio verso la conquista.
I territori occupati dai nostri potenziali nemici sono protetti dal più disparato tipo di truppe, dai monaci che si sacrificano esplodendovi sui denti, ai cavalieri con tanto di destriero e stemma di famiglia.
Non sempre però è facile conquistare i territori da noi presi di mira; tant'è vero che se non si sta più che attenti è possibile passare dal ruolo di attaccanti a quello di attaccati, e quindi a difendere il nostro castello dalle orde che tenteranno di conquistarlo.
La prima battaglia ci vede armati solo di una piccola mazza da guerra ma uccidendo chi ci si para davanti sarà possibile incrementare il nostro arsenale, e completarlo con balestre, bombe e incantesimi di varia potenza — questi ultimi torneranno molto utili quando la "pugna" si farà infuocata —.
Lo sfondo in cui il nostro sprite e quelli dei nostri avversari si muovono, e costellato di cadaveri, eroi morti durante la battaglia, chi trafitto dalle frecce avversarie, chi decapitato dai fendenti della cavalleria e chi addirittura impalato per il sadico piacere di qualche "Signore".
Tutti gli sprite sono ottimamente definiti, e il fondale che segue le imprese del nostro eroe è — come detto poc'anzi — rifinito in ogni particolare. Il gioco non si scosta di molto dalla versione per ST recensita qualche mese fa, e rimane un piccolo capolavoro; bellissima la musica di sottofondo durante la battaglia, e altrettanto perfetti gli effetti sonori.
Che altro dire un bellissimo gioco ( soprattutto il prezzo!), per tutti coloro che non si impressionano alla vista del sangue, e vi assicuro che ne scorrerà parecchio sul vostro schermo!

The Games machine STAR UPDATE



Amiga

**Globale 96%**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



**Verde era la valle, e proprio al centro si crogiolava al sole la ridente cittadina di Sturgis. Entrandovi si sarebbe trovato esattamente quello che ci si sarebbe aspettato di trovare, e allora per qual motivo questo piccolo centro del Sud Dakota sembra essere la meta di tanta gente? Troveremo la spiegazione osservando coloro che vi si dirigono: tutti capelloni, tutti su una fiammante Harley Davidson, e tutti con una gran voglia di divertirsi. E, pensate, ci siete anche voi.**

MINDSCAPE'S

# HARLEY DAVIDSON

## THE ROAD TO STURGIS

Restate fermi e non muovete un muscolo! Siete rimasti scandalizzati dalla definizione che con tanta apparente leggerezza vi ho appioppato? In tal caso avete bisogno, oltre che di una bella seduta psicanalistica, di qualche oretta di gioco intensivo a HD. Cercate di capire che non c'è niente di male a essere capelloni: sono ragazzi più o meno come voi che si divertono un mondo a mandare in fuorigiri le loro "dueruote" sempre tirate a lucido. Anche se sono vestiti nei modi più strampalati non siete autorizzati a giudicarli con sufficienza per questo motivo, perché, si sa, l'abito non fa il monaco. E torniamo a Sturgis: perché suscita tanto interesse? Perché fra dieci giorni (nel gioco, ovviamente) quel paesotto sarà teatro della più grande riunione di "Davidsonisti" mai vista, e se tenete al vostro onore capelluto siete caldamente incoraggiati ad un devoto pellegrinaggio. Orbene, apriamo la scatola di HD e osserviamo come logica conseguenza la caduta a terra dei dischetti in ossequio all'eterna legge di gravità. Poco male, ci inchiniamo per raccoglierli e... SSSTRAP! i pantaloni troppo attillati cedono. Cambiamo questi ultimi in gran fretta mentre lasciamo il drive a macinare quell'ordinata sequenza di bytes che è HD. Al nostro ritorno troviamo un bello schermo nero, che ci è monitore di una programmazione assai penalizzante per quel che riguarda la velocità di caricamento. Non importa, c'è sempre l'hard disk, ma anche dopo l'installazione ci rendiamo conto che il problema di prima non è sparito: il LED lampeggia a frequenza warp quasi a comporre un SOS in codice Morse mentre i micidiali algoritmi del programma costringono le otto testine ad un "presto agitato" con tanto di percussioni. Dopo un po' possiamo finalmente saltabeccare con il selettore fra le opzioni, e dopo ciò il video subisce una trasformazione totale: diventa uno specchio. Vedrete infatti un baldo motociclista con una bella ghigna in stile Squalo (avete presente certi film di 007?) fermo davanti ad un negozio, e guarda caso lui è voi. A fianco c'è la pompa della benzina, sui cui quadranti qualche vigliacco ha appiccicato qualcosa di molto simile ad un menu: che sia stato il programmatore? Su tale menu potete scegliere tra entrare nel negozio, partecipare alle gare, dissetare la Harley, partire o salvare. Tutta questa scenetta è caratteristica di ogni città, ed è qui che si decide l'andamento del gioco. Il problema fondamentale di HD è infatti arrivare a Sturgis entro il famoso limite dei dieci giorni. Alla partenza siete vestiti in maniera quasi normale: un casco tipo "jet", una canottiera nera (forse non è mai stata cambiata...) , un paio di blue jeans per cui vale la parentesi precedente e un paio di scarpe da tennis azzurre; almeno una nota di colore c'è. Lui/voi sta in sella ad una lucente HD rossa, e oltre a questa invidiabile dotazione base possiede sei caratteristiche di cui decidete voi le entità nel classico stile gioco di ruolo. Una di esse determina il peso delle vostre tasche quando partite, e concorderete con me che i soldi servono assai, specialmente se teniamo conto che arrivando a Sturgis così come siete rischiate di fare una figura da chiodi. Dovreste quindi spendere e spandere nei vari negozi per acquistare un po' di roba per voi e per la moto: vestiti, ricambi, ecc. In città, se volete e se pensate di aver tempo, potete partecipare alle tipiche gare in cui si esibiscono i vostri "pari" (uso le virgolette perché alla partenza non potrete considerarvi al loro livello). C'è un doppio vantaggio a partecipare: si vincono soldoni, ma solo se sfoderate il vostro mordente, e la vostra reputazione cresce. Quest'ultima è



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

importante, perché definisce il punteggio di gioco, e perfino il vostro aspetto: progredendo nel gioco il vostro personaggio subirà una vera trasformazione! Per progredire, comunque, è fondamentale muoversi da città a città viaggiando per le superstrade americane. In viaggio vedrete tutto nel classico 3D soggettivo, e potrete divertirvi a tirare al limite del rosso o a partire con spettacolari impennate. Ma le strade saranno ben lungi dall'esser vuote: vi troverete auto e TIR in transito, ostacoli a terra, cattivissimi cerini (gergaccio per "sbirri") e automobiliste nei guai a cui dare un passaggio. Il vostro comportamento in viaggio incide molto sul bilancio finale: troppi incidenti aumentano il vostro livello di stress e diminuiscono il numero di ulteriori cadute che potete sopportare, mentre troppi fuorigiri serviranno solo a prepensionare la meccanica. A tutto c'è rimedio, ma le medicine spesso sono peggiori del male perché vi faranno perdere tempo prezioso per rimettere in sesto voi o la moto. Il PC Harley Davidson richiesto per poter giocare dovrebbe avere tutta la RAM possibile perché HD non si sporca le mani con meno di 640 KB, e quanto al video siamo alle solite: CGA, EGA e TGA in 320 X 200.

PC

**E l'idea della "Transamericana" un po' abbellita, e credo che non mancherà di incuriosire gli appassionati come me. La giocabilità non è malvagia sia con il joystick sia con la tastiera, e nel complesso il gioco regge. Potrebbe riuscire a catturarvi, ma i caricamenti sono alquanto noiosi e indegni di un PC. Tecnicamente il 3D del gioco è abbastanza buono: le figure sono ben disegnate ma restano gli eterni problemi del PC nel muovere fluidamente gli sprite. Per alcuni può essere un buon acquisto, mentre a chi non ama le lunghe corse motorizzate consiglierei di cercare altrove.**

**Globale 76%**

Dr. SOFT & Mr. HARD snc
THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES
SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES
& ACCESSORI
QUELLO CHE AVETE SEMPRE DESIDERATO PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER
MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE !!!
00199 Roma - Via Amatrice, 24 (Parallela V.le Libia) 8389183



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CDS/ARTOWRK'S

# DELUXE STRIP POKER

**Arf! Arf! Benvenuti videoallupati de la noche! Siete pronti per un nuovo viaggio nel mondo del proibito? WOOOOW!**

Vabbè, tralasciamo questa penosa introduzione e passiamo immediatamente ad esaminare l'ultimo nato della prosperosa famiglia dei giochi d'azzardo a luci rosa (beh, non proprio rosse...): Deluxe Strip Poker.

Non mi sembra proprio il caso di riassumere lo scopo del gioco. Tutti, e dico tutti, hanno, almeno una volta provato l'emozione di mettere alla prova la propria abilità pokeristica, in cambio di un po' di "soddisfazione visiva": certo, c'è chi ha avuto la fortuna di farlo davanti ad un'Amiga o un Macintosh e chi davanti ad uno Speccy o ad un PC con la CGA, ma in fondo l'obiettivo rimane sempre lo stesso. Come? Tu, sì proprio tu che stai leggendo adesso questo articolo, non hai mai giocato a Strip Poker? Tsk, Tsk! Male, ragazzo, e poi ti ritieni un uomo vissuto! Guarda BDB: lui, che ha provato di tutto, dallo Strip Speccy (urgh!) allo Strip Macintosh 2, può vantarsi di essere un uomo vero (come nella pubblicità).

Nel tentativo di riportarti sulla retta via (quella della perdizione), caro videogiocatore senza peccato, ti illustrerò i piaceri dello Strip Poker: il gioco si basa su una normale partita a poker contro il computer, con puntate, rilanci, trilanci, bluff... Il bello sta nel fatto che, dopo aver raggiunto una certa somma di denaro, una ragazza (quella da noi prescelta all'inizio del gioco) si spoglia di un indumento (o si riveste, nel caso fossimo noi a perdere la grana), rendendo il tutto molto più avvincente! Vedo che già la faccenda ti incomincia ad interessare, eh?

Detto questo esaminiamo nello specifico Deluxe Strip Poker dell'Artwork, casa già famosa per Centerfold Squares, alias il sexy-othello recensito qualche mese fa. La prima cosa che salta all'occhio è, manco a farlo apposta, la stupenda ragazza sulla confezione di DSP, ma, si sa, l'abito non fa il monaco (qui la ragazza di abito ne ha peraltro ben poco). E in effetti subito si incontra una pecca: le ragazze "disponibili" sono solo due ma, perché in questi casi c'è sempre un ma (no Marco, non dicevo a te), grazie all'acquisto di data disk...( la tiritera la conoscete).

Una ragazza, Suzi, è completamente imbranata e non distingue una coppia da una scala reale: in compenso la seconda, Melissa, distingue benissimo la scala reale, perché nove volte su dieci ce l'ha in mano! Non si può quindi dire che il livello di difficoltà sia particolarmente bilanciato, anzi...

Cos'altro si può aggiungere? Ah, particolarmente interessante il "tasto del pudore", che permette di oscurare lo schermo in situazioni di emergenza, quali visite della fidanzata che vuole fare una sorpresa, exploit della mamma che mostra orgogliosa all'amica l'uso del computer da parte del figlio, entrata del capoufficio nell'atto di promuovervi di ruolo...

Vabbè, va fatta una menzione per le immagini digitalizzate, ma per il resto poca roba. In fondo, mi sono sempre chiesto il divertimento di questi giochi: senza entrare nel filosofico e pur senza esprimere alcun parere riguardo alla diatriba del sesso nei videogiochi (d'altronde c'è già il mitico MBF), gli Strip Poker o Strip Othello o Strip Dice sono monotoni, ripetitivi, uguali l'uno con l'altro e chi più ne ha più ne metta. E poi, se proprio vi volete esaltare, avete bisogno del computer? Depravati! Adesso vi saluto, perché inizia "Colpo grosso"...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



## Amiga

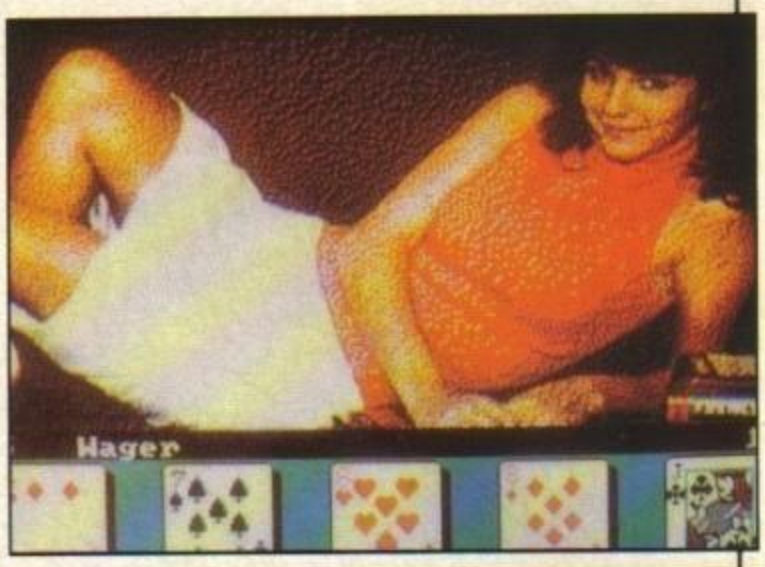
Bah! Si vede che mi ero abituato troppo bene con Hollywood Poker Pro: questo Deluxe Strip è proprio una delusione. Già il fatto che ci siano solo due ragazze è una tavanata galattica e riduce di molto il numero di partite, peraltro già basso. Il sonoro è penosissimo e, quel che più importa, la grafica sarà anche digitalizzata, ma proprio da cani! Se siete dei maniaci senza contegno comprate Hollywood PP della Reline; altrimenti tirate avanti senza troppi rimorsi...

**GLOBALE 55%**

## PC

Di Strip Poker ormai ne abbiamo visti centinaia e centinaia, ma fino ad ora non ne avevo visto ancora uno con una così bella grafica sull'IBM. Certo il gioco è quel che è, non si può far molto per renderlo più interessante, ma almeno ora vediamo delle vere ragazze sul nostro video, se abbiamo una EGA però, perché se abbiamo la CGA... Aaagh!, gli azzurrini mostri mutanti di Venere! In conclusione, se proprio siete dei fanatici dello Strip Poker, nel mondo MS-DOS questo è sicuramente il migliore.

**GLOBALE 60%**



Sì...
VICINA !!!
... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

**CIRCE Electronics** S.r.l.
Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano
Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

*AMIGA 500*
*In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta*
*Lit. 849.000*
*IVA compresa*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Tessitori del

**Se anche "Indiana Jones — the graphic adventure" non vi ha fatto diventare degli accaniti avventurieri, state sicuri che l'ultimo nato della famiglia Lucasfilm lo farà. Marshall M. Rosenthal, il nostro inviato americano, è andato in cerca della storia dietro la progettazione di Loom...**

Era il tempo della grande alleanza; i pastori, i guerrieri ed i loro simili vivevano in pace, felici di quello che la vita offriva loro. Solo gli Aruspici trovavano il mondo ostile, indegno della loro presenza. Per questo i premonitori del futuro lo lasciarono, per vivere in solitudine, cercarono un'isola misteriosa, immersa dalla nebbia. Dove avessero la possibilità di evolversi, da semplici premonitori del destino a tessitori del destino stesso, a fabbricanti della realtà.

Essi rimasero molti anni nel loro volontario esilio su questa misteriosa isola, conosciuta nelle antiche e polverose mappe con il nome di Loom.

La loro saggezza e sapienza aumentò, ma gli anziani notarono che la mancanza di contatti con il mondo esterno, avrebbe procurato una totale estinzione della loro razza, sempre meno bambini nascevano di anno in anno. Comunque finché il loro potere sul destino degli uomini rimaneva invariato essi non si preoccupavano di questo. Un funesto giorno però Lady Cygna tradì la comunità. Quello che lei fece fu mostruoso, quello che lei fece fa iniziare la tua avventura, nelle spoglie del giovane Bobbin, nel tentativo di adempiere ad un crudele destino velato dal mistero.

Altri sarebbero stati contenti solo di recensire Loom, TGM ha preferito andare direttamente all'origine: al creatore delle avventure Lucasfilm, Brian Moriarty. I primi raggi del sole della California facevano capolino dall'orizzonte quando lasciai la polverosa autostrada per entrare nel meraviglioso e misterioso Ranch Skywalker, dove le produzioni di George Lucas prendono vita, Moriarty mi stava aspettando davanti ad una casa bianca in stile vittoriano. Il suo cognome non può non far ricordare il nemico numero uno del famoso detective nato dalla fantasia di Sir Conan Doyle, ed io seguendo le orme di Sherlock ho indagato sul passato di Moriarty. Ha iniziato la sua carriera lavorando alla Infocom, lì creò Wishbringer e molti altri adventure, in seguito passò alla Lucasfilm, ma come mai decise questo passaggio, come mai andarsene dalla software house numero uno nel campo degli adventures-solo-testo per venire qui, in questo ranch sperduto nel deserto?

`Non l'ho fatto solo per soddisfare il mio desiderio di creare adventures che utilizzassero attivamente la grafica...' sottolineò appena iniziammo l'intervista `Ma, se farai un giro per il ranch Skywalker capirai cosa voglio dire sul fatto che voglio lavorare qui'. Moriarty si sta riferendo ai più di 3000 acri su cui giacciono numerosi quartier generali di produzioni George Lucas, e la divisione LucasGames è una di queste.

Entriamo nel vivo dell'intervista, dunque, com'è Loom? Quali sono le affinità con il tuo precedente adventure su Indiana Jones? `Per prima cosa Loom non ha così tante locazioni come Indiana Jones (ce ne sono più di 60), più che altro perché la qualità grafica è nettamente migliore, e per questo molto più esosa in termini di kilobytes occupati.'

Intanto che Moriarty continuava a parlare ci dirigevamo verso il suo ufficio. `Comparare però Loom con Indiana è forse un po'



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Destino

riduttivo, certo, vi sono delle somiglianze, ma il mio programma introduce alcune novità essenziali, specie per quanto riguarda l'interfaccia utente: non ci sono né verbi né parole, si fa tutto usando delle note.'

Niente parole? Niente verbi? Suona piuttosto sacrilego, ripensando a tutti i più famosi arcade-adventure, soprattutto della Lucas.

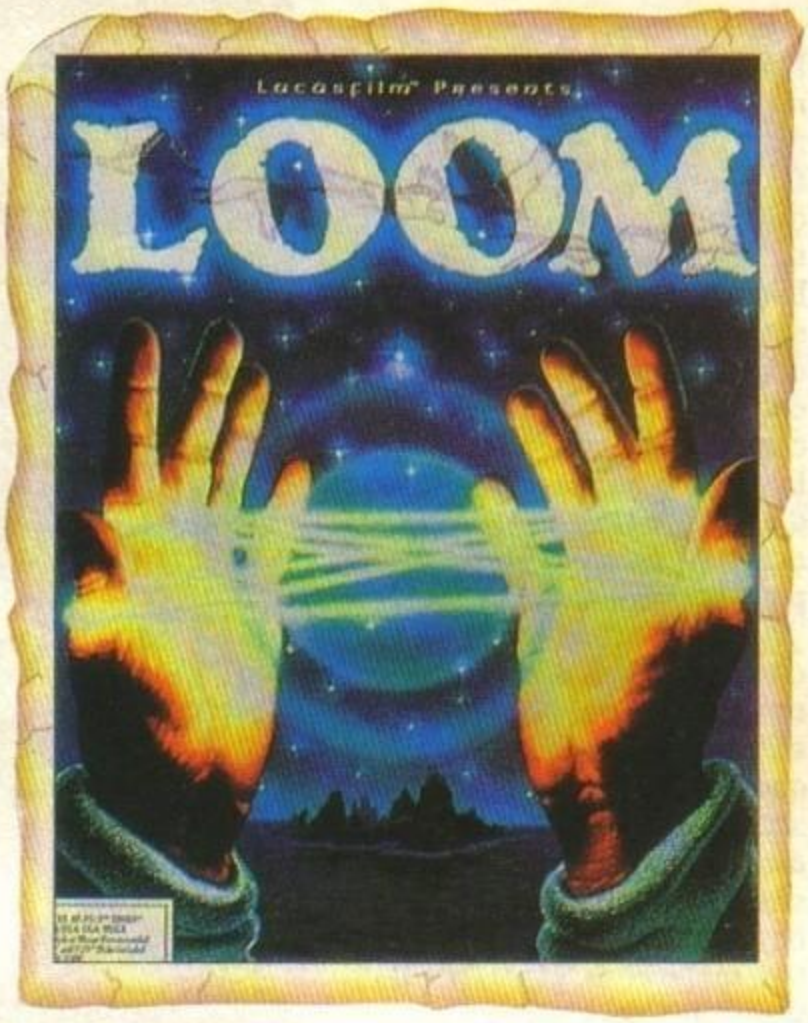
Appena entrati nel suo ufficio Moriarty infila velocemente il dischetto del gioco nel suo PC e lo fa apparire, appena caricato il gioco si a subito notare l'inusuale interfaccia utente che occupa un terzo dello screen, in basso.

La presentazione è qualcosa di spettacolare, un'animazione che presenta tutto lo staff di Bobbin ed infine lui, `questa sequenza è stata devotamente programmata solo per fare colpo sull'utente — commenta con un sorriso Moriarty — è una stravaganza, ma è efficace.'.

## MAGICHE NOTE

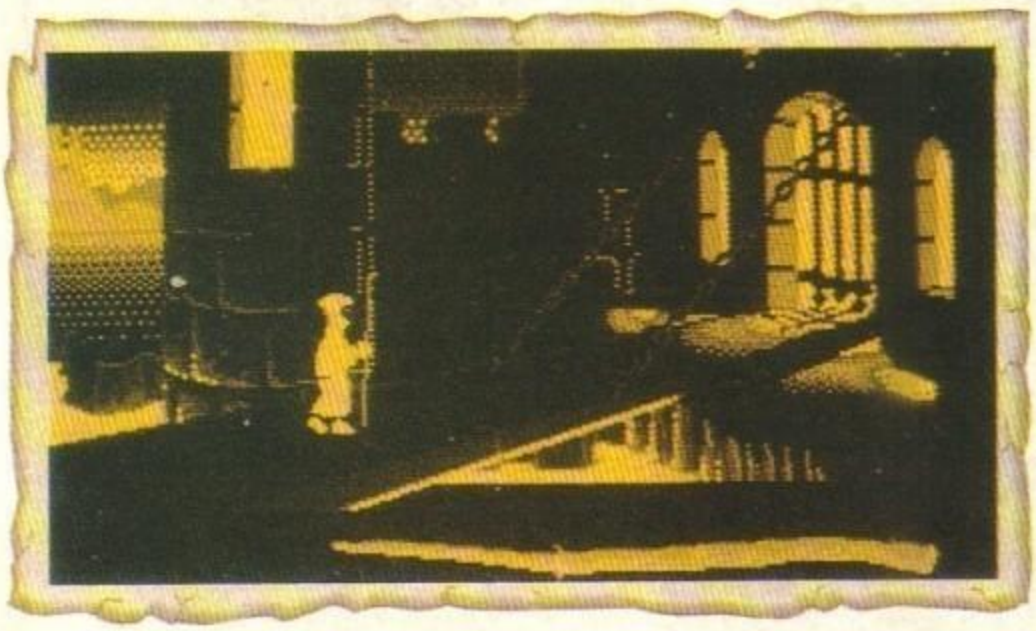
Addentriamoci quindi nella spiegazione di questa inusuale quanto innovativa interfaccia utente: è praticamente uno spartito sormontato da una specie di xilofono in legno, di un'ottava. `Ecco come funziona', esordisce con voce trionfante Moriarty, `si seleziona sullo schermo un'oggetto o un'essere vivente a cui bisogna fare qualcosa, quindi battendo sui tasti di legno, o direttamente nello spartito si crea una sequenza di quattro note che fa accadere qualcosa, quando si indovina una giusta sequenza di note queste brillano, con un'effetto molto bello a vedersi, a questo punto bisogna scriversi questa sequenza di note nel vostro libro delle magie, annotando i suoi effetti, questo ti aiuta ad entrare nel gioco, ad immedesimarti con Bobbin. Negli altri adventure della Lucas l'interfaccia utente era qualcosa di già predisposto, faceva già parte delle caratteristiche del personaggio, e questo impediva al giocatore di impersonarsi con il protagonista.

Io ho cercato di creare un'interfaccia utente che fa parte dell'azione, bisogna imparare le magie per poi utilizzarle, questo ti aiuta ad identificarti con Bobbin, non ci sono istruzioni su come fare, bisogna provare, scoprire il modo di controllare il mondo che sta intorno a voi, scrivere quello che avete appreso e poi riutilizzarlo'




`Loom ha tre livelli di difficoltà per quanto riguarda l'interfaccia utente. Nel primo, per i principianti è presente uno spartito che visualizza le note suonate ed un riquadro contenente l'ultima sequenza esatta inserita dal giocatore, che può essere richiamata semplicemente cliccando all'interno del riquadro. Se avanziamo al secondo livello non ci sarà più il riquadro d'aiuto, ma solo lo spartito, che scomparirà anch'esso una volta selezionato il terzo ed ultimo livello dove dovremo affidarci solo al nostro orecchio musicale'.

Naturalmente Moriarty assicura che se finite il gioco utilizzando il primo livello non potrete godere dello spettacolare finale che invece potrete vedere giocando al terzo livello.



## EFFETTI CINEMATOGRAFICI

Continuando l'esplorazione nel fantastico mondo di Loom è eccitante scoprire numerosissimi tocchi cinematografici, simili a



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quelli di Indy. Stupenda anche l'animazione dei personaggi, come d'altronde ci aveva già abituato Indy. Vi sono anche delle fasi dove per poter continuare dovete prendere il controllo di un'altro personaggio, è incredibile pensare a quanti personaggi sono stati inseriti in questo videogioco, uomini donne, animali ed ibridi, Bobbin può interagire con essi, ma non può attaccarli, Loom non è un gioco violento d'altronde, ciònostante Moriarty non assicura che cose simili non possano assolutamente accadere `Vi sono cose ben più terrificanti che la normale violenza dei combattimenti'. Non sono riuscito però ad estorcergli altro su queste `strane cose' che possono accadere, tutto quello che ha detto, con la sua bella faccia rasata da 100%-original-american-boy, è che la magia permette di fare molte cose,`giusto per il divertimento del giocatore'.

Loom comunque è certamente una produzione spettacolare, pensate che è stata realizzata persino una colonna sonora, scritta da musicisti porofessionisti come ci assicura Moriarty, che verrà venduta insieme al gioco, a scelta in cassetta o in CD!, `questo aiuta ulteriormente ad immedesimarsi nell'atmosfera magica del gioco, e oltretutto serve a salvare spazio prezioso sui dischetti per l'inserimento di una colonna sonora'.

## *FANTASTICANDO*

Un'altro motivo di interesse è perché Moriarty ha deciso di creare un mondo fantastico su cui basare il gioco anziché affidarsi alle molto più popolari e utilizzate fantasie tecnologiche. `Il genere fantastico secondo un mio personale parere offre molti più spunti di quello della fantascienza, dove di anno in anno si è sempre più limitati nell'inventare nuovi modi di evoluzione dalla nostra tecnologia incalzante. Il fantastico invece mi lascia una grande libertà di spunti su cui sviluppare un gioco'.

Non finiscono qui comunque le innovazioni che il bellissimo Loom introduce nel campo delle avventure grafiche `ho cercato — mi disse — di rendere il

mondo simulato quanto più realistico possibile, per esempio non succede come negli altri giochi che quando si prende un'oggetto questo semplicemente scompare dalla scena per poi ricomparire nell'inventario, ma nei pochissimi casi in cui è necessario il trasporto di un'oggetto (Bobbin non trasporta mai nessuna cosa, fa tutto con la magia) da parte di un personaggio, ciò avviene il più realisticamente possibile'.

In conclusione Moriarty vuol dare qualche consiglio sull'utilizzo e lo scopo di Loom: `Per prima cosa dovete tenere presente che un'Hard Disk è una cosa molto, ma molto utile per giocare a Loom (sarà contento Stefano NDSC), anche se abbiamo cercato di rendere la versione su dischetti il più possibile veloce (abbiamo studiato delle nuove ed efficientissime routines di compressione) e siamo riusciti a mettere il gioco in versione Msdos in soli 6 dischetti da 51/4, perché mi sono trattenuto, in quanto avrei potuto riempire almeno altri due o tre dischi, comunque è già in lavorazione Loom due...

Un'altra importante cosa è che Loom è stato studiato soprattutto per avvicinare al mondo delle graphics adventure coloro che non avessero avuto ancora la possibilità di entrare in questo stupendo mondo. Gli avventurieri già esperti comunque avranno anche loro delle nuove soddisfazioni soprattutto grazie alla nuova ed unica interfaccia utente, che i principianti soprattutto apprezzeranno (così dice lui, io non ci credo molto).'

In questo periodo le avventure grafiche stanno proliferando come funghi, ed è molto bello vedere, per esempio la Infocom avvicinarsi a questo nuovo mondo (con Zork 0) o la Lucasfilm tentare di spingersi oltre agli ottimi livelli a cui è già giunta, e con le nuove tecnologie a 32 bit che si profilano all'orizzonte si può immaginare dei giochi completamente interattivi in un non poi così remoto futuro...

**Loom è già uscito per quanto riguarda la versione Msdos, Le versioni Amiga ed ST sono state annunciate per i primi di Marzo.**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MASTERTRONIC'S

# MOTORBIKE MADNESS

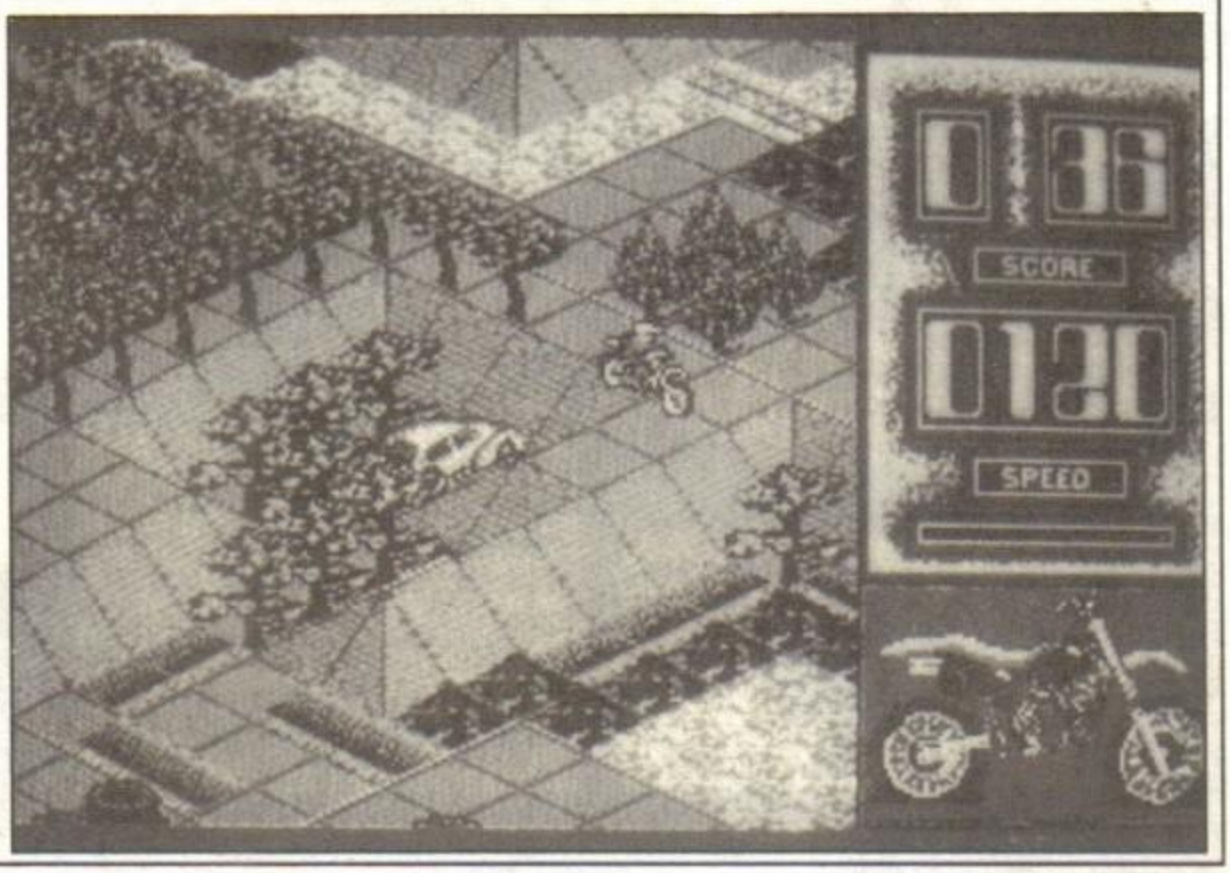
**Trial, Superbike, Velocità... Sono indubbiamente numerosissime le specialità di quella stupenda disciplina che è il motoclismo, ma la più affascinante, la più coinvolgente, la più famosa, la più insomma, è senza dubbio il motocross!**

Uaaaaa!!! Un'altra re-release orrido-depilante targata Mastertronic! Non è possibile, soprattutto se si considera che il gioco era stato una megabidonata e quindi un insuccesso, anche al precedente lancio.
Tutto in Motorbike Madness fa rima con ribrezzo, a partire dall'osceno screen d'introduzione, in cui il centauro, della medesima stazza di Giuliano Ferrara, si trova in sella ad una motocicletta formato MA (che non è la taglia inferiore alla XS, ma significa Marco Auletta!) (Qui qualcuno sta rischiando la vita... Aaargh, ti farò giocare a Moonwalker! NdMA).
In brevis lo scopo del gioco: percorrere entro il tempo limite un tracciato disseminato di ostacoli vari, quali buche, alberi e torrenti, sfruttando salti, guadi, ponti sospesi e altra bella roba. Una volta giunti al termine di ogni tappa si ha la possibiltà, grazie ai punti precedentemente guadagnati, di perfezionare la propria moto.
Se tutto questo vi può sembrare divertente, sappiate che vi sbagliate di grosso ed il motivo è molto semplice. Ogni ostacolo va affrontato nella corretta maniera, pena il danneggiamento della moto e la perdita di preziosi secondi; l'impresa sarebbe delle più agevoli, vista la mancanza di varietà megli ostacoli, "sarebbe" dicevo perché i malefici programmatori della Mastertronic hanno fatto in modo che non si capisca mai (e sottolineo "mai!!!") in che direzione stiate correndo, rendendo il gioco molto, molto, molto frustrante.
Aggiungo inoltre che, chissà perché, lo scrolling è contro ogni buon senso ed è anche contromano: infatti dovrete dirigervi verso il basso, con grande soddisfazione di tutti coloro che sono stressati dagli shoot-em-up a scorrimento verticale.
Se la grafica è infima, altrettanto si può dire del sonoro: una canzoncina quasi passabile, anche se deprimentissima, nello screen dei titoli e un misero ronzio durante la partita costituiscono la colonna sonora di Motorbike Madness.
Per quanto riguarda la giocabilità ritengo che il discorso precentemente fatto sia sufficente; per chi non l'avesse ancora capito, è più divertente studiare un capitolo intero di analisi matematica che fare una partita a MM!
La longevità... Ah ah ah! Scusate, non ho saputo trattenermi! Come si fa a dire che un gioco ha una buona longevità, quando l'unica prova a cui verrete sottoposti è la velocità con cui premerete contemporaneamente i fatidici tasti Ctrl, Amiga e Commodore?
L'unico lato positivo di Motorbike Madness è lo scrolling abbastanza fluido: per il resto è buio completo... Vi sono pochi casi in cui vi consiglio di comprare questo budget Mastertronic: per fare un regalo di compleanno all'amico che vi ha fregato la ragazza, per fare un raffronto ST-Amiga nel caso possediate il 16 bit di casa Atari e, una volta tanto, vincerlo, per farci giocare il compagno di banco che non vi ha passato il compito di latino e che voleva tanto vedere Stunt Car Racer sull'Amiga oppure nel caso vogliate vendere il vostro 64 ad una persona che voleva comprarsi un Amiga. Dopo aver visto Motorbike Madness, non avrà esitazioni nel comprare il vostro otto bit e giocare a Power Drift piuttosto che spendere il triplo e cimentarsi con l'ultimo prodotto Mastertronic!!!
Questi sono gli unici casi in cui vi raccomando Motorbike Madness: altrimenti, am meno che non siate fanatici del sado-maso, risparmiate la pecunia per qualcosa di meglio!

PC Amiga

**In MBM si ammira un uso abbastanza cagnesco della scheda grafica, con colori abbastanza vigliacchi e fuori posto. Lo scorrimento e' fluido (ci credo, con una finestra cosi' piccola!), ma sembra quasi di vedere un gioco da Spectrum. Il problema piu' grave di MBM e' l'ingiocabilita', perche' e' difficile riuscire a controllare la moto. Per questo motivo lo consiglio solo ai maniaci del filone "2 ruote & C.", e anche in questo caso ho le mie riserve. Il basso prezzo non aiuta molto.**

**Globale 49%**





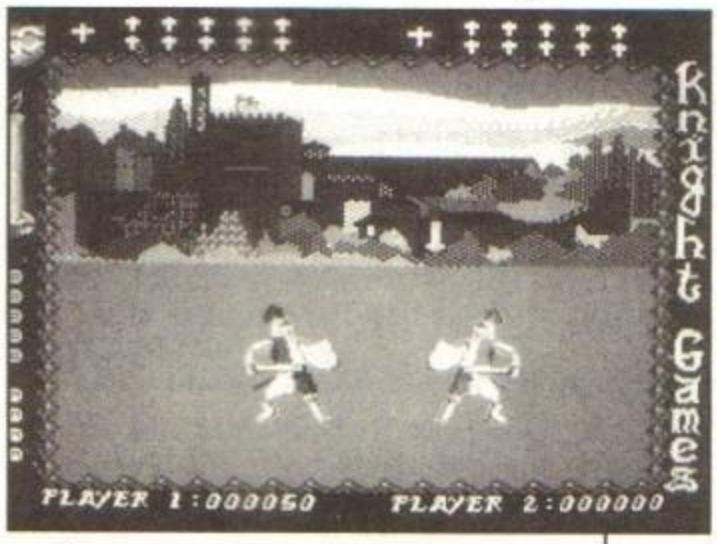

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTERTRONIC'S

# KNIGHT GAMES

**30** chili di acciaio: più o meno è questo il peso di una bardatura completa di cavaliere. Pensate di riuscire a sostenerla mentre siete impegnati in un furioso duello all'arma bianca? Qualunque sia la vostra risposta non ha importanza, perché le armature digitali pesano solo sulle spalle del PC (che le ha ben larghe). Con KG potete sfidare all'ultima goccia di sangue il vostro peggiore amico o, sé preferite, il vostro PC. Ci sono otto specialità che impiegano tutte le armi tipiche degli antichi cavalieri; per la precisione sei di esse sono armi bianche e presuppongono altrettanti duelli, mentre le ultime due sono armi da tiro con cui vi potete allenare a ridurre un bersaglio in colapasta. Nei duelli ad ogni cavaliere vengono assegnati un pari numero di scudi e rose, che funzionano come i punti danni dei giochi di ruolo. Si




perde una rosa per ogni colpo incassato, e uno scudo ogni dieci rose. Ovviamente, sarà vincitore il fortunato proprietario del numero più elevato di scudi o rose. Come vedete, è tutto molto semplice. I problemi di KG vengono, come spesso capita sul PC, dai sistemi di comando. Giocare con il joystick è difficile, perché serve un centraggio molto accurato e non è prevista la calibrazione: tutto dipende dal joystick che avete. Usare la tastiera significa strapazzarla un po', visto che KG è un picchiaduro, e non si possono definire i tasti. Per questo motivo potreste trovarvi spesso con le mani aggrovigliate: consolatevi, son cosé che capitano. La grafica EGA è passabile ma tutto sommato un po' sciatta; la CGA, poverina, fa proprio pena confermando la tendenza dei tecnici grafici di vederla come una scomoda Cenerentola. Nel complesso sufficiente, ma solo per il prezzo (Controllate con TGM #8).

PC

**Globale 60%**

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni

**Sterlino**

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO
STERLINO

VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New PlayMate Shop

Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

MINIATURE FANTASY

Grenadier

Citadel

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

SCACCHIERE ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Klassix'

# ROLLING THUNDER

**Ritorna sui nostri schermi uno dei giochi spionistici sparatutto tra i più apprezzati nelle sale-gioco italiane. Nei panni dell'agente Albatross dovete sgominare un esercito di incappucciati inviati dalla terribile organizzazione del Gangster Maboo. Costui comunque non si limiterà a spedire uomini ma anche animali e misteriosi esseri di fuoco, probabilmente creati da uno stuolo di scienziati al suo servizio, pur di farvi fuori. Tutti i miei più sinceri "in bocca al lupo!".**

Siamo a New York ( te pareva ) nei primi anni sessanta, un periodo in cui l'attività spionistica tocca livelli impensabili e non solo in America. E il periodo in cui nasce il mito di James Bond, l'agente 007 che fa vedere al mondo intero di quali intrighi e misteri una spia professionista debba venire a capo. Ebbene voi in questo momento proprio una spia professionista siete, magari con la testa piena delle sequenze dei film con Sean Connery, che mostrano tutta una serie di aggeggi che si adattano a ogni situazione di pericolo. La realtà purtroppo è ben diversa e quando il vostro capo vi affida il compito di liberare l'agente Leila dalle grinfie dell'organizzazione criminale di Maboo, vi fornisce una semplice pistola e vi dice "buona fortuna!". Ora ve la dovete cavare voi contro un esercito di fanatici che adorano come un dio il terribile gangster. Tra l'altro costoro fanno abbastanza paura: sono incappucciati come dei boia che attendano il condannato per decapitarlo e sono riforniti non solo di pistola ma anche di bombe a mano! Il gioco è ambientato proprio nella sede della "Geldra", l'organizzazione capeggiata dal sinistro Maboo che non si è ancora capito se sia extraterrestre o meno visto che parla come un uomo ma ha una tinta di un verdognolo sospetto. L'interno del palazzo è abbastanza variegato: a volte sembra un magazzino, a volte un centro operativo, a volte l'interno di un vulcano e in ogni caso non potevate certo aspettarvi qualcosa di normale visto che tutto questo è stato programmato da una mente malata. Il gioco si presenta come uno sparatutto con scrolling orizzontale ma non è raro il caso in cui dovrete fare delle ascensioni o precipitare in basso per raggiungere certi punti del palazzo. Gli elementi principali del paesaggio sono le solite rampe percorribili e delle porte da cui escono i nemici. Alcuni ingressi sono però speciali: un'insegna vi indicherà se entrandovi otterrete nuove munizioni oppurre una mitraglietta. La differenza tra quest'ultima e l'arma che portate sempre con voi e la maggiore intensità di fuoco. Sulle rampe potete salire solamente se queste sono dotate di ringhiere ma in altri casi esistono delle scale che vi condurranno direttamente su di esse. I nemici sono diversi e godono quindi di diverse caratteristiche: alcuni possono essere eliminati con un solo colpo, altri necessitano di danneggiamenti multipli. I cattivi vi possono far fuori sparandovi (proiettili o bombe) o venendo in contatto con voi: la colluttazione è in ogni caso fatale per il giocatore. Progredendo, scoprirete che terribili felini vi attendono per sbranarvi e torce umane per arrostirvi, mentre il paesaggio si farà sempre più complesso con rampe sempre più strette e intricate.

Amiga

**La Tiertex è riuscita a rendere brutto un gioco che faceva del suo punto di forza l'essenzialità e la semplicità; uno scrolling gelatinoso, i nemici che al bar erano tutti diversi e invece qui sono vestiti tutti allo stesso modo, una mitraglietta che spara con intensità da pistola e chi più ne ha... Chiari esempi di antiprofessionalità che dovrebbero scoraggiare anche gli appassionati del gioco da bar.**

**Globale 47%**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**I MOSTRI DIVENTANO PECORELLE SMARRITE, CON GLI**

# A.J.'s PLAYING TIPS

# Sword Of Aragon

## La Soluzione

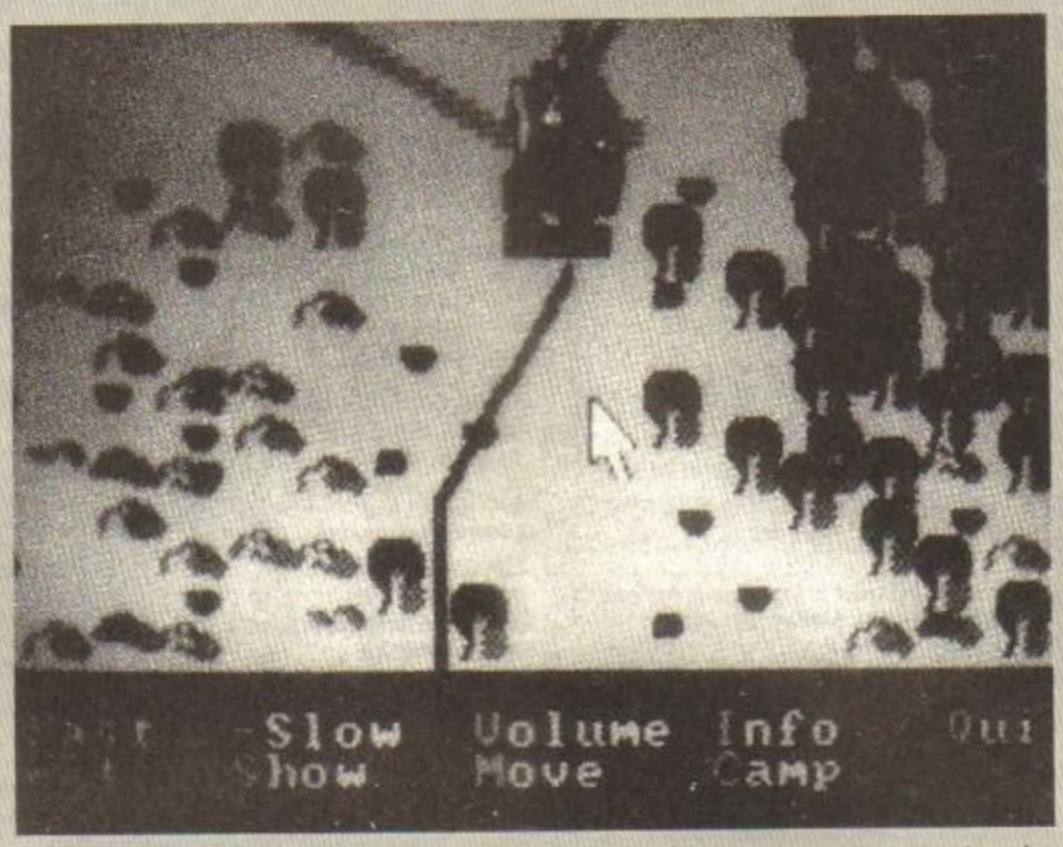
*Come personaggio vi conviene scegliere un ranger perché conosce la magia e perché gli arcieri sono combattenti molto versatili.*
*All'inizio del gioco prendetevi le unità tipo, altrimenti partirete senza soldati, e una volta in città riorganizzatele come preferite.*
*Non commettete l'errore di usare solo fanti o solo cavalieri, perché i primi sono troppo lenti nei movimenti e i secondi troppo pesanti per le vostre finanze.*
*Per difendere le città i migliori sono gli arcieri, potendo impiegare tutti i loro punti mossa per attaccare invece di sprecare turni per raggiungere il nemico.*
*Sfruttate sempre le massime dimensioni delle unità: avrete meno elementi da controllare e inoltre le unità piccole perdono livelli più facilmente di quelle grandi quando vi aggiungete reclute fresche. E' sempre una buona regola sviluppare le città, e specialmente l'agricoltura.*
*Andate sempre piano con fortificazioni, strutture e disboscamento:*
*I primi due costano molto e servono relativamente poco, mentre se disboscate troppo gli elfi si "prenderanno cura" dei vostri impianti in modo da ridurne l'attività e con essa i vostri profitti; non superate quindi le 6 o 7 unità di sviluppo.*
*Quando qualche nuovo personaggio si vuole unire a voi equipaggiatelo sempre scegliendo il miglior compromesso tra attacco manuale e con arco. Ogni volta che organizzate una spedizione metteteci sempre a capo tutti i vostri personaggi; non lasciateli a marcire difendendo città appena conquistate perché rischiate solo di farveli uccidere.*
*Tenete i personaggi divisi, facendo attaccare il gruppo dei combattenti sulle prime solo con gli archi e in seguito anche con le armi, mentre il gruppo di preti e maghi va tenuto al sicuro nelle retrovie per sfruttare senza troppi rischi tutto il loro repertorio di incantesimi.*
*Se tra i vostri soldati avete arcieri, e dovreste averli, equipaggiateli anche con armi a mano in modo da poterli impiegare come fanti di fortuna quando siete nei guai.*
*In battaglia i primi da neutralizzare sono sempre gli arcieri nemici, ma non aspettate ad avanzare nel frattempo con i fanti (se li avete), perché verrebbero colpiti comunque e tanto vale mandarli all'attacco, e lo stesso vale per la cavalleria.*
*Quando appare la videata che vi annuncia la vittoria osservate sempre quanti soldi hanno i nemici e quanti di loro restano ancora vivi.*
*Più nemici fate secchi, più soldi vi potete imboscare: se i nemici sono ricchi vi conviene prolungare la battaglia di un altro turno per infliggere ulteriori perdite.*
*Rinforzate le vostre unità solo quando hanno hanno meno dell'80% del loro organico effettivo, altrimenti rischiate di perdere un livello per una minima aggiunta di uomini.*
*Per addestrare i vostri guerrieri con poca spesa e (a quanto sembra) guadagnando livelli più in fretta esiste il semplice trucco di togliergli prima tutto l'equipaggiamento, senza contare che così facendo ve ne verrà rimborsato il valore.*
*Se operate in questo modo vi conviene salvare la partita ad ogni mese perché nel caso che venissero attaccati non potrete riequipaggiarli, e battersi senza armi è molto nocivo per la salute.*
*Adesso parliamo un po' di conquiste. Per procedere verso una città nemica dovete sempre lasciare almeno un'unità di presidio nella città che lasciate, e vi conviene salvare la partita subito prima della partenza.*
*Così facendo potrete aspettare ancora qualche mese per rinforzarvi nel caso il vostro esercito si rivelasse insufficiente.*
*Il momento migliore per arrivare nelle città da attaccare è da ottobre a dicembre, in cui l'economia delle vostre città traina al massimo permettendovi di pagare i rifornimenti rimanendo ancora con molti soldi per sviluppare la vostra neoconquista e sistemare l'esercito.*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La prima città da catturare dovrebbe essere Sur Nova perché non dovrete combattere.
Potete poi procedere verso Marinia e Brocada, ma rinforzatevi prima di conquistare quest'ultima perché verrete attaccati poco dopo dall'alleata Paritan che ha un esercito abbastanza numeroso. Sconfitta anche Paritan tocca a Nuralia, e dopo di essa tornate indietro e marciate verso Tentula lasciando perdere le città dell'est: dovrebbero essere attaccate da sud a nord e non viceversa. Da Tentula procedete verso Zarnix, dove dovrete lasciare un consistente presidio perché verrà attaccata spesso.
Marciate ora su Lucedia uccidendo prima il semidio Aragon (bastano alcuni solidi personaggi) che troverete sulla strada, lasciando momentaneamente perdere l'amuleto di Aladda che potrete prendere dopo con calma.




Nel probabile caso che ci sia qualche complotto contro la vostra regale persona, perdonate sempre gli attentatori e fateli seguire: prima o poi ci sarà una bella retata.

Non preoccupatevi di allearvi con quelli di Pudawala dato che sono il vostro prossimo bersaglio, e poi attaccate Sothold. Accettate l'alleanza con il conte Tribunus di Estallah che vi aiuterà ad espugnare Tetrada, ma prima di attaccare con decisione lasciate che siano i suoi soldati a svolgere una parte del lavoro sporco.

Catturando Tetrada prenderete due piccioni con una fava perché anche Estallah cadrà nelle vostre mani, e a questo punto dovrete solo cercare nelle zone inesplorate i simboli del potere secondo le indicazioni dei vostri sogni. Quando li avrete presi tutti tornate a Tetrada per essere incoronati. Evviva il nuovo re!


# FANTASY'S DI ANDY CAPP

## ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# NEWEL

**home & personal computer**

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - 3270226 al mattino - Fax (02) 33000035

*Chiuso il lunedì - Aperto il sabato*

### MINIRACK A 500

Nuovo rack costruito per risolvere tutti i vostri problemi di spazio, sostiene il tuo Amiga 500. Contiene alimentatore, drive, monitor, accessori, ecc. Lit. 55.000

### AMIGA SELECTOR
**(Novità assoluta esclusiva Newel)**

Ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per Amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la Newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: Digitalizzatori video (EasyView, DigiView, Videon) Digitalizzatori audi (EasySoun, ProSound..) ed altri accessori come AmigaFax e naturalmente le stampanti, Amiga Selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è corredato da un cavo molto corto. Appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile! L. 99.000

### PENNA OTTICA AMIGA

Penna ottica amatoriale per tutti gli Amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano. L. 49.000

## VASTISSIMO CATALOGO HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE 64/128

### TAVOLETTA GRAFICA (Novità)

Tavoletta grafica appositamente studiata per Amiga, completa di pennasfera di alta precisione, per professionisti, per darti l'affidabilità che non ti può dare un mouse e neppure un'ottima light pen, completa di software di gestione e driver per poterla usare con tutti i migliori programmi grafici. L. 749.000

### SUPER VHS
### "GEN 2" PROF. GENLOCK SCANLOCK BROADCASTING

Finalmente un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Fino ad oggi per avere un Genlock Broadcasting occorrevano 4/5 milioni, ora con poco più di unmilione emezzo potete avere "GEN 2", lo straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5.5 Mhz. 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione.
RGB passante, Croma-Key. Questo e molto più potrete ottenere con il nuovo GEN 2.
SCANLOK Lit. 2.490.000

### HARD DISK AMIGA (New)

Nuovi Hard Disk Newel 20 MB
per Amiga 500/1000 con autoboot L. 849.000

Autobooting anche con kick V1.2 disponibili vers. 40 & 60 Mb. Telefonare

Commodore A590 (20 Mb autoboot con poss. esp. 2Mb RAM interna) L. 850.000

## NEW FINALMENTE VIDEON II Lit. 499.000

Direttamente a colori senza filtri senza passaggi in un tempo minimo le tue immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore da AMIGA.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
PER LA LOMBARDIA

NEWEL

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Real 3D surface mapping.

- Per Amiga 500/1000/2000
- Digitalizza da 2 a 4096 colri
- Supporta le seguenti risoluzioni:

| LO-RES | OVERSCAN |
|---|---|
| 320 x 256 | 384 x 282 |
| 320 x 512 | 384 x 564 |
| 640 x 256 | 768 x 282 |
| 640 x 512 | 768 x 564 |

- Carica qualsiasi immagine IFF
- Salva in formato IFF
- Facile da usare e installare

Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

### MINI-GEN PAL AMIGA

MINI-GEN PAL per ottenere sovrapposizioni di animazioni, titoli, messaggi, ecc.
Funziona con tutti gli Amiga ed è compatibile con programmi TV-Text, Pro Video Plus, e molti altri.
Ora la videotitolazione è alla portata di tutti, semplicissimo da usare. L. 339.000

### SUPER MOVIOLA

Anche per Amiga puoi rallentare programmi e giochi, e così puoi superare molte difficoltà come ad esempio la velocità dei giochi spaziali e molti altri, disponibile solo per Amiga 500. Utile, divertente e conveniente! L. 69.000

### A520 EXPANDER
**(Novità assoluta esclusiva Newel)**

Finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore TV (A520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'Amiga senza più intralciare, UTILISSIMO!!! Lit. 29.000

### SPECIAL RS232 CABLE

Cavo speciale per collegare due computer fra di loro per trasferire file, ad esempio da 5"1/4 a 3"1/2 e viceversa, o semplicemente per giocare a un gioco che lo prevede in due simultaneamente (Flight simulator). Lit. 30.000

### VIRUS DETECTOR 2.0 + KILLER

Nuovo rilevatore hardware di virus, segnala acusticamente quando agisce un virus e con il software a corredo è in grado di annullarlo, INDISPENSABILE! Lit. 39.000

### VIRUS KILLER SOFTWARE
**(Nuova versione italiana)**

Indispensabile per la salvaguardia dei vostri programmi, annulla tutti i virus che vi possono danneggiare ore ed ore di lavoro. Lit. 25.000

### PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock semi-professionale come sopra con regolazioni esterne per dei risultati ancora migliori, disp. varie versioni.
L. 399.000

### NOVITÀ "TELEVIDEO" AMIGA

**Telefonare**

### AMIGA SPLITTER NEWEL RGB PAL CONVERTER

Per chi possiede già un digitalizzatore video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digil View, ecc. Evita il passaggio dei noiosi tre filtri. Lo splitter Newel converte direttamente l'immagine a colori, indispensabile per chi possiede un digitalizzatore in tempo reale in B/N con Newel splitter potrà ottenere risultati straordinari. Lit. 229.000

### AMIGA FAX

Straordinario Fax per Amiga, permette di inviare e ricevere segnali fax, cartine ecc.
Completo di hardware di gestione, disco e manuale in italiano, l'installazione e l'uso sono di una semplicità estrema. Via radio.
Lit. 199.000

### ATARI - ST

| | |
|---|---|
| Drive 1 Mb | L. 290.000 |
| Digitalizzatore video in tempo reale | L. 179.000 |
| Scanner | L. 555.000 |
| Sottostampante universale 80 col. | L. 29.000 |

### COMMODORE A590

20 Mb autoboot con possibilità
di espansione a 2 Mb Ram interna L. 850.000
con 2 Mb L. 1.390.000

## DISPONIBILI TUTTE LE NOVITÀ SOFTWARE ORIGINALI

### ESPANSIONI DI MEMORIA per AMIGA 500 e 1000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria della generazione usano i nuovissimi chip da 1Mbit!, che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
Aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 ad 8 Mb.

| | |
|---|---|
| Vers. int. per A500 da 512K | Lit. 169.000 |
| Versione esterna Slim Line per A1000 da 512 | Lit. 499.000 |
| Versione esterna Slim Line per A500 e A1000 da 1 Mb | Lit. 699.000 |
| Versione esterna Slim Line per A500 e A1000 da 2Mb | Lit. 999.000 |

### KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interruttore per selezionarlo.
L. 119.000

### BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano. L. 23.000

### DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero. L. 23.000

### ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne sia esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano. L. 23.000

### OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram
L. 59.000

### A-MAX

Finalmente l'attesissimo emulatore Machintosh, rendi il tuo Amiga compatibile con l'avanzato modo di Machintosh, comprende la scheda per interfacciare i drive MAC, completo di software e manuale di istruzioni. L. 298.000

### ACCESSORI PER AMIGA

| | |
|---|---|
| Amiga mouse Commodore | Lit. 89.000 |
| Amiga Super mouse - mouse di ricambio (con MousePad & Portamouse). | Lit. 89.000 |
| Mousepad (tappetino per mouse) | Lit. 12.000 |
| Digitalizzatore Video Amiga (con filtri + ma-nuali d'uso) | Lit. 115.000 |
| Digitalizzatore Audio Amiga (microfono + manuale d'uso) | Lit. 115.000 |
| Digitalizzatore Audio & Video (come sopra, tutto in uno) | Lit. 189.000 |
| Digitalizzatore Audio Stereofonico (ProSound Designer Gold V2.0) | Lit. 175.000 |
| Digitalizzatore "Realitime" professionale (in B/N in tempo reale) | Lit. 599.000 |
| Digitalizzatore "Framer" professionale (a colori in tempo reale) | Lit. 1.090.000 |
| Interfaccia "Midi" professionale (Standard midi + truh) | Lit. 79.000 |
| Tastiera midi "Yamaha" (25 strumenti e 25 ritmi di accompagnamento) | Lit. 149.000 |
| Scanner professionale Amiga GS-4000 (105 mm 16 tonalità di grigio) | Lit. 550.000 |
| Sottostampante universale 80 col. (Robusto sottostampante 80 col.) | Lit. 29.000 |
| Schede accelleratrici 60020 - 68030 (varie versioni) | Telefonare |

## SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA CON POSTA O CORRIERE

**ALLA NEWEL TROVI IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER!!!**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**MIDI 64**

Midi 64 è una interfaccia MIDI per il Commodore 64 con 1 porta d'entrata, 1porta passante e 2 uscite MIDI. MIDI 64 è compatibile con i maggiori pacchetti di campioni di suono.
Lit. 79.000

# NÈ REGALI, NÈ INDOVINELLI!

## Solo prodotti seri per gente seria,

**da una società seria che opera nel settore da 10 anni.**

**CERCASI ESPERTI DEL SETTORE DA INTRODURRE NEI NOSTRI ORGANICI**
**Telefonare ore 8.30-9.30 al N° 02/33000036**

**"GVP" SPECIAL (NOVITÀ)**

Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la 16/25 68030 accelleratore GVP (32 Bit) opzione del 68882, floating point processor 4 o 8MB a 32 bit 80ns Dram opzionali
Autoboot hard disk controller di serie tre volte più veloce dell'Amiga 2500 il più veloce hard disk controller 700 HK in un secondo (32 Bit)
DMA disponibile automaticamente autoconfigurante
Nibble mode Drams
(Burst mode o wait state) 16/25 MHZ
(possibilità di avere su un solo slot, hard disk fino 80MB)
4/8MB -68030 + 6882 FAVOLOSO

Contattateci per prezzi e prenotazion

**SPECIALE "GVP"**
**10.000 hard disk installati nel mondo:**

Hard-Disk-On-A-Card

Hard disk Card:
SCSI
DMA 16KB su scheda, fast autoboot (veloce)
Fast file
Sistem
(occupa un solo slot, senza precludere lo spazio)
Drive
(autoboot compatibile su questo Bernolly con l'esclusivo autodisk change)
Garanzia illimitata quali rappresentanti GVP in Italia

20MB = 1.200.000 45MB = 1.400.000
30MB = 1.300.000 100MB = 1.990.000

IMPACT WT-150
Streaming - Tape Backup

Nuovo Impact W 150 Streaming Tape Backup 150MB alta velocità Streamer, per semplicissimi Backup di Hard Disk (file per file o disco intero) formattazione Unix per i vostri prossimi sviluppi con Amiga 2000
Facile per i principianti ed esperti, può funzionare da Workbench o Cli

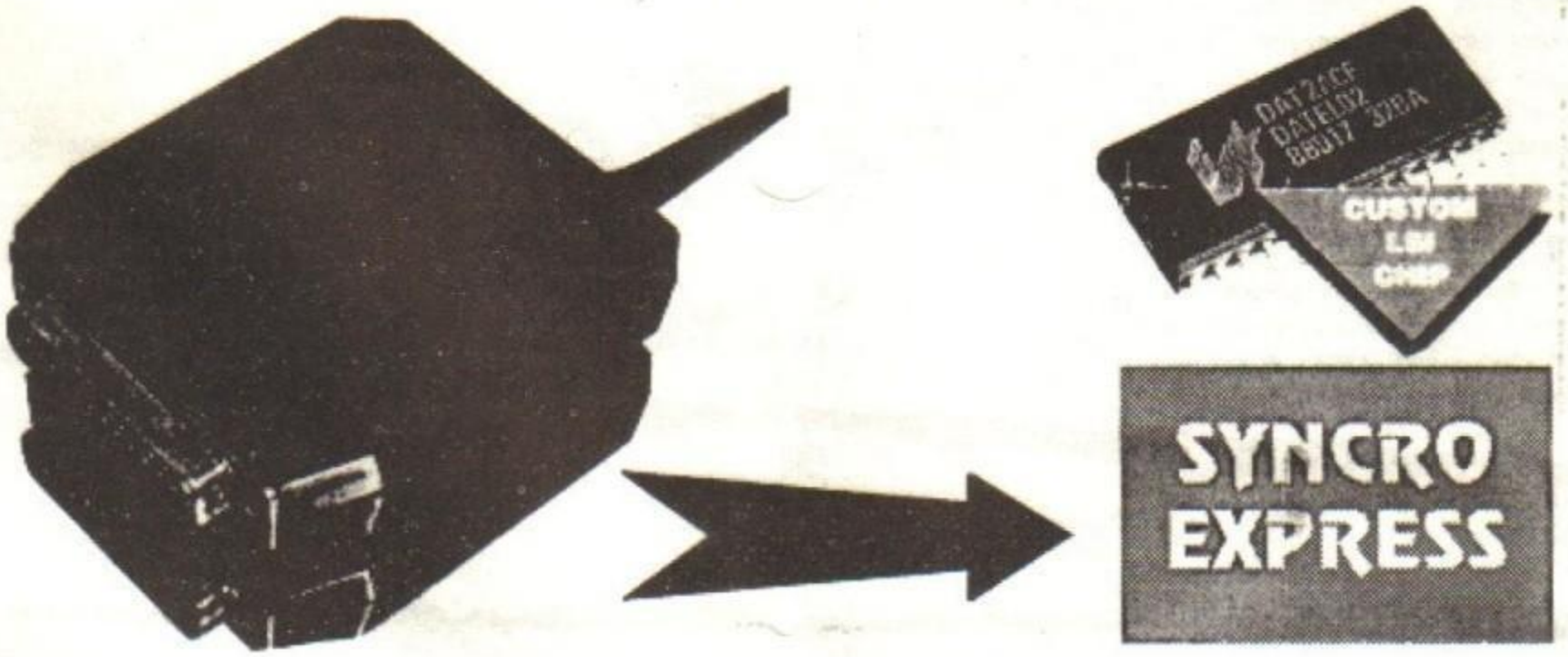
**"GVP" PER AMIGA 500**

Hard Disk da 20MB fino a 100 MB - con espandibilità interna fino a 4MB, SCSI Drive 3" 1/2, DMA 16KB su skeda, con performance da Amiga 2000
Connettore 86 PIN per connessione diretta all'Amiga 500
Autoboot veloce, Fast file sistem, Connettore SCSI esterno
Alimentatore e ventola incorporati

**OFFERTA LIMITATA Ufficio spedizioni Tel. 02/3270226 - Alcune nostre proposte:**

| | |
|---|---|
| Amiga 500, con garanzia 12 mesi Commodore Italia Manuali in Italiano, Dos 1.3 in Italiano, Kirkstart 1.3, Nuova versione espandibile su piastra madre a 1Mb Nuovo cip grafico, mouse, 1 joistick, 1 tappetino per mouse, giochi omaggio | Lit. 819.000 |
| Come sopra, compresa espansione originale 1MB con clok | Lit. 990.000 |
| Espansione Commodore con clok 512K | Lit. 229.000 |
| Espansione compatibile senza clok 512K | Lit. 169.000 |
| Commodore 64 new con manuali in italiano, 1 joistic, 1 registratore, 10 giochi in omaggio | Lit. 299.000 |
| Amiga 500, garanzia, 1MB espansione o drive in più a scelta | Lit. 949.000 |
| Amiga 2000 1MB, compreso tastiera, mouse, 1 drive interno, manuali e sistema operativo | Lit. 1.739.000 |
| Amiga 2000 3MB | Lit. 2.500.000 |
| Espansioni 2MB Amiga 2000 | Lit. 800.000 |
| Espansioni 2MB Amiga 1000 | Lit. 990.000 |

**CERCASI DISTRIBUTORI REGIONALI E RIVENDITORI**




Se hai l'Amiga, e un secondo drive questo prodotto non puoi assolutamente perderlo.
Qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza.
Copia qualsiasi formato anche MS DOS 3,5", MAC, ATARI, etc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate.
Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza.
La sua forza è un chip custom LSI che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco in soli 29 secondi.

**Il solo copiatore hardware L. 89.000**
**Il copiatore più un secondo drive L. 269.000**

**NEWEL MAIL SISTEM (Gruppo Newel MI)**
**Settore di vendita per corrispondenza e all'ingrosso presso COMPUMAIL®**
**Per acquisti in sede fissare appuntamento: telefonare al (02) 3270226 • Fax (02) 33000035 • Via Matteotti, 21 • 20020 Arese (MI)**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Guida Software

# SOFTWARE

***Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano qualcosa di interessante da dire. Non sono per forza tutti dei 90% e oltre, ma tutti hanno qualcosa di particolare. Nella lista ne compare almeno uno per ogni genere. Fate buoni acquisti, e non date colpa a noi: uomo avvisato, mezzo salvato!***
***N.B. Il primo numero dopo la scritta TGM indica il numero della rivista sul quale è apparsa la recensione, il secondo numero indica invece la pagina.***

## AXEL'S MAGIC HAMMER

Un quasi-clone di Super Mario Bros che conquista subito col suo 'feeling' da console. Lo schema di gioco e' quello classico (rompi il mattone, prendi il bonus, attento alla buca, calibra bene il salto... insomma, vuoi lasciarmi giocare si o no?!?) e la grafica tondissima ispira simpatia alla prima partita. Unico appunto il sistema di 'switching' tra uno schermo di gioco e l'altro. TGM#16/36.

## BARBARIAN II

Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

## BATTLE CHESS

Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

## BATTLE SQUADRON

Il seguito ideale di Hybris, stessi programmatori, stesso stile e tantissima azione in uno spara e fuggi a scrolling verticale che vi permette anche uno spostamento orizzontale. Davvero frenetico e coloratissimo. TGM 15/24

## BATMAN

La Batmania ha preso tutti, videogiocatori compresi. 5 livelli avvincenti e ben realizzati che comprendono due situazioni di platform-game, due di guida automobilistica e un puzzle del tipo master-mind. Adatto ai batmaniaci e non. TGM 14/18em. Un gioco da collezione. TGM 3/34

## BILLIARD SIMULATOR

La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

## BIONIC COMMANDOS

Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

## BOMBUZAL

Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

## CARRIER COMMAND

Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36

## COLOSSUS CHESS X

Una partita a scacchi col computer caratterizzata da una grande dote: quella di adeguarsi al livello del giocatore! Moltissime opzioni e la possibilità di crearsi un proprio libro di aperture. Grazie alle sue caratteristiche resta sempre attuale, anche per i giocatori più esperti. TGM11/90

## DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitaliz zato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

## DARK SIDE

Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

## DOUBLE DRAGON II

Una volta tanto ecco la perfetta conversione di un beat'em up: per gli amanti del gioco 'picchiaduro' un seguito imperdibile che fa dimenticare il fisco del suo predecessore. Se la rissa vi acchiappa, acchiappatelo al volo! TGM#16/28

## DRAKKHEN

Se Bomber è stato il simulatore accolto all'unanimità, Drakkhen ha ottenuto, in redazione, lo stesso successo nel campo degli RPG. Per gli amanti dell'esplorazione, del combattimento, della ricerca e dell'avventura in genere rappresenta una sfida forse fra le più impegnative finora realizzate da una software house. Il sonoro completa l'atmosfera e vi coinvolge ancora di più, spingendovi a fare "ancora un'altra partita"... TGM#17/32

## DUNGEON MASTER

Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi con-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# COLLECTION

durrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza precedenti. TGM 8/38

### ■ F-29 RETALIATOR

Primi vero simulatore di volo della Ocean, con livelli da principiante ad esperto per divertire tutti senza eccezione: insieme a Bomber dell'Activision, IL simulatore di questo Inverno '89/'90. Grafica poligonale veloce e situazioni variatissime e coinvolgenti, musica rock nei titoli e... è piaciuto persino a quello shootemapparo di M.A. — migliore raccomandazione? TGM #16/16

### ■ FIGHTER BOMBER

In successo inaspettato in tutte le versioni: la Vektor Grafix ha colpito ancora realizzando un simulatore che è anche azione, accompagnato da un manuale veramente chiaro e dalla possibilità di personalizzare le missioni nel caso riusciste (vorrei vedere!) a completarle tutte e sedici. La grafica vettoriale solida è forse un po' più lenta che in Interceptor o Falcon, ma assai più dettagliata. In poche parole, il simulatore di volo che, fra gli altri, è piaciuto davvero a TUTTA la redazione. TGM#17/24

### ■ FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN

Un multievento circense che finalmente fa ridere. Un cartone animato che vi riserva davvero parecchie sorprese. Una serie di comiche che difficilmente si possono vedere su di un computer. Vale la pena almeno per il divertimento. TGM 12/30

### ■ FUTURE WARS

Per gli amanti dell'avventura un nuovo appuntamento con lo standard che — forse — ha già fatto tramontare il classico adventure testo/grafica in favore dell'animazione e della scelta da menu dei comandi. Future Wars è stato lanciato dala Delphine come primo esempio di 'cinematique' — e in molte situazioni le splendide musiche e le scene d'animazione sono proprio 'cinematografiche'. Per il resto la storia è presa da un filone piuttosto sfruttato, ma regge bene l'usura e, cosa da non trascurare, diventa giocabilissima per tutti visto che il gioco è IN ITALIANO! TGM#17/22

### ■ GAUNTLET II

Dopo il successo del primo Gauntlet non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazio-


## GLI HARD DISK

**FLASHBANK**
Hard Disk e DMA controller su scheda per A2000 e Zorro Big Blue. Velocità trasferimento dati: 7,5 Mbit/sec. Si inserisce su slot a 100 pin. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattato con Fast File System.
FLASHBANK 32Mb 40ms L. 690000
FLASHBANK 60Mb 40ms L. 990000
FLASHBANK 60Mb 25ms L. 1240000

**2 Modulo A2090 Autoboot**
Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin. L. 129.000

**MULTIBRAIN**
Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot. Autoconfing. Formattato con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 MB.
MULTIBRAIN 20 Mb 40ms L. 890000
MULTIBRAIN 40 Mb 40ms L. 1090000
MULTIBRAIN 40 Mb 25ms L. 1390000
Modulo RAM 2Mb L. 690000 - 4Mb L. 1190000 - 8Mb L. 2440000

**IMPACT A2000 GVP**
HD controller SCSI più Espansione RAM 22Mb per A2000 o ZBB con autoboot. O Kb L. 440000 - 2Mb L. 990000

**IMPACT HC2000**
Come sopra, ma senza RAM, con la possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410000
HARD DISK 20 MB 3.5'' 40ms L. 640000
HARD DISK 47 MB 3,5'' 28ms L. 890000
HARD DISK 80 MB 3.5'' 11ms L. 1890000

**A2090A Commodore**
Hd controller più Harddisk da 20 Mb per A2000. Autoboot. L. 1090000

**A590 Commodore**
Hd controller più hardiek da 20 Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 920000

**HD2000card**
Cobtroller ed HardDisk da su scheda per AMSTSRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32MB L. 690000. 40MB L. 740000

**Janus XT**
Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia L. 840000

**Janus AT**
Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 1650000

## LE ESPANSIONI DI MEMORIA

**AMEGABOARD**
Espansione di memoria per A500/1000 da 2 a 8Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche completa di LED e di interruttore per il diserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21 x 10 x 4,7 cm L. 890000

**AMINTERAM**
Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Con orologio e batteria tampone L. 189000

**SUPEROTTO HARDITAL**
Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di dislpay con dindicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zeri wait state.
2Mb L. 740000 4Mb L. 1240000 8Mb L. 2240000.

**A2058 Commodore**
Espansione da 2 a 8 Mb per A2000. 2 Mb L. 104000

**KICKROM 1.3 A1000**
Kickstart 1.3 su eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 1490000

**KICKROM 1.3 A500/A2000**
Kickstart 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89000

## I DRIVE

**ADRIVE**
Drive da 3,5 esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 199000

**ADRIVE 2000**
Drive interno da 3,5'' per A2000. L. 169000

## ACCELERATORI-PROCESSORI-COPROCESSORI

ATTENZIONE!!! I PREZZI SOTTOINDICATI COMPRENDONO LE SCHEDE ACCELERATRICI SENZA PROCESSORI E COMPROCESSORI CHE SONO INDICATI A PARTE. QUESTO PER LASCIARE IL MASSIMO GRADO DI LIBERTA' ALL'UTENTE.

**HURRICANE**
Scheda acceleratirce per A1000/A2000. Hurricane A1000 L. 499000-
Hurricane A2000 L. 799000.

**BANG**
Scheda acceletrice per A1000/A500. L. 340000

**HURRICANE MEMORY 1-4Mb**
Espansione di memoria 32 bit per Hurricane. Hurricane Men 1MbL. 1190000

**ADAPTER 030**
Adattatore per 68030 per Hurricane e Bang. L. 24.000

PROCESSORI: 68010 L. 49000 - 68020 L. 29000 - 68030 L. 590000
COPROCESSORI: 68881 - 12MHz L. 240000 - 16MHz L. 290000
25MHz L. 740000 - 68882 16MHz L. 390000 - 25MHz L. 990000

**A26260**
Scheda acceleratrice contenente 68020 a 14,3MHz + 68881 a 16MHz + MMU68851 + RAM a 32 bit da 2 Mb L. 2190000

## I DIGITALIZZATORI AUDIO VIDEO

**GENLOCK CARD A2301 Commodore**
Scheda Genlock semiprofessionale per Amiga 2000 L. 390000

**FLICKER FIXER**
Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L. 690000.
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 1350000

## ZORRO BIG BLUE

Chassis metallico per A500/1000 comprendente mainboard con 3slot 100 pin A2000 più 3 slot XT, 3 slot At compatibili più 1 slot CPU a 86 pin per schede con 68020/68881 (Hurricane, A2620). Completo di alimentatore switching da 180 W. Predisposizione per 2 drive da 3,5'', 1 - drive da 5,1/4'' 1 hard disk da 3.5'' o 5 1/4 e digiboard. L. 470000

**MODULO DRIVE**
1 o 2 drive da 3,5'' -880Kb. L. 189000

**MODULO MIDI + DIGI STEREO**
scheda contenente digitalizztore stereo più interfaccia MIDI. L. 79000

ATTENZIONE!!! NELLO ZORRO BIG BLUE SI POSSONO MONTARE TUTTE LE SCHEDE PER L'AMIGA 2000 (JANUS XT/AT, AMEGADRIVE, A2058, SUPEROTTO, IMPACT, A2620, A2090, ecc.)

## I MONITORS

**COMMODORE 1084**
Monitor HiRes per A500, A1000, A2000. L. 520000

**PHILIPS 8833**
Monitor stereo per Amiga o PC L. 520000

## STAMPANTI

**STAR LC 10** L. 420000
**STAR LC 10 color** L. 490000
**STAR LC 24-10**
Stampante a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 680000

## I COMPUTER

**AMIGA 500**
Completo di mouse e manuali. L. 720000
Come sopra ma con espansione da 1Mb e orologio L. 890000

**AMIGA 2000**
CON MONITOR E SECONDO DRIVE DA 3.5'' L. 2250000
Come sopra più espansione da 2Mb L. 2860000
Come sopra più hard disk autoboot da 220Mb e espansione da 2Mb L. 3490000

**DISCHETTI DA 3,5''**
1 L. 1900 - 10 L. 1600 - 100 L. 1250
SONO INOLTRE DISPONIBILI TUTTI I COMPUTER E LE PERIFERICHE AMSTRAD. CHIEDERE.
DISPONIBILI ANCHE TUTTI I COMPATIBILI XT, AT E PS2. CHIEDERE

**PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI**

COMPUTER CENTER

**VIA FORZE ARMATE 260 20152 MILANO**
**TELEFONO 02-4890213**

**VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA**
**TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA**




http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ne!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

## ■ GOLD RUSH

Molto ben documentata, questa nuova avventura Sierra potrà appassionarvi più di ogni altra. Tre percorsi per raggiungere California e ricchezza che rendono questo gioco molto diverso ogni volta che vi cimentate. Una delle migliori produzioni Sierra. TGM 10/72

## ■ INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (THE ADVENT.URE GAME)

Sullo stile di Zak Mc Kracken arriva questo Indiana Jones. Un'avventura straordinaria con un'interfaccia utente particolarissima che non richiede l'inserimento del testo. Un acquisto fra i migliori. TGM 13/24

## ■ INDIANAPOLIS 500

Apparso all'improvviso in versione PC lasciando di stucco più di un recensore, questo gioco di corsa ha saputo meritare un bollino TOP SCORE col punteggio di 93%. Le sue doti? Velocità (anche sui PC più modesti), incidenti spettacolari e sei inquadrature differenti per un coinvolgimento totale nell'azione. Insieme a Vette, un esempio da non perdere. TGM#17/14

## ■ INTERNATIONAL KARATE PLUS

Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tu tto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

## ■ IT CAME FROM THE DESERT

L'ennesimo capolavoro cinematografico della Cinemaware: l'atmosfera tetra e pittoresca dei vecchi 'filmoni' fantahorror è stata ricreata stupendamente in questo gioco che — come tutti i prodotti che la famosissima casa di software ci ha già regalato (si fa per dire, con quello che costano!) — mescola sapientemente azione, strategia e puro divertimento rendendovi attori e protagonisti di un vero film. TGM#16/18

## ■ JOURNEY

Un racconto interattivo dove ogni azione viene descritta come in un romanzo. Alla guida di quattro personaggi dovrete raggiungere la montagna sacra per parlare con il mago Astrix e liberare così il popolo dalle disgrazie che lo tormentano. Un gioco di ruolo guidato interamente dal mouse, scritto benissimo e molto coinvolgente. Inoltre, grazie agli aiuti che potrete richiedere, chiunque sarà in grado di terminare l'avventura. TGM9/22

## ■ KICK OFF

Una simulazione del football che vi lascerà a bocca aperta. Piacerà anche a chi non piace il calcio. Molto realistico e davvero accattivante, Kick Off vi vedrà impegnati in una sfida all'ultimo goal contro il computer o un vostro amico. Se amate il calcio non lasciatevi sfuggire questo gran bel gioco, se non lo amate... giocatelo! TGM 10/47

## ■ KICK OFF EXTRA TIME

Il successo del gioco calcistico del 1989 non poteva che generare (come spesso accade) un fatidico 'data disk', che va ad arricchire in modo stupendo la già notevole complessità dell'originale. Allo stesso prezzo di Kick Off e completamente dipendente da esso per funzionare, Extra Time ha saputo meritarsi lo stesso un TOP SCORE sulle pagine di TGM. In attesa di Player Manager, naturalmente... TGM#17/37

## ■ LIFE & DEATH

Una simulazione di chirurgia che diverte tantissimo. Sale operatorie, aule di studio, pazienti impazienti. C'è tutto e dovrete fare tutto, dalla diagnosi all'operazione. Se sbagliate c'è sempre la possibilità di ritentare, tanto qui muoiono solo finti personaggi. TGM 15/28

## ■ MANIAC MANSION

Il padre di Zak McKracken e di Indy - The Adventure... e li ha superati entrambi nonostante la vetusta età! Anche se realizzato con una grafica più che altro funzionale (non siamo ai livelli di Indy) l'umorismo che lo contraddistingue conserva intatto il suo sapore anche dopo tutti questi anni. Un acquisto essenziale per tutti coloro che hanno già giocato Zak e/o Indy, ma anche per tutti quelli che sanno farsi una buona risata anche davanti al computer. TGM#17/26

## ■ NORTH & SOUTH

Un gioco di strategia bellica fra nordisti e sudisti tutto da ridere. La grafica molto fumettosa, le numerose opzioni di gioco e la possibilità di giocare contro un amico, rendono North & South il solo gioco di strategia che piace anche a chi la detesta. TGM 15/20

## ■ OMEGA

Il primo gioco a strategia 'cibernetica', e un ulteriore successo prodotto in casa Origin. Se la programmazione (quella vera, quella logica) non vi spaventa e in voi alberga quel certo spirito 'creativo-egoico' alla Doctor Frankenstein (lo stesso spirito che vi farebbe amare Populous o Sim City), allora provate pure Omega... potreste rimanerne piacevolmente colpiti! TGM#17/52

## ■ OPERATION THUNDERBOLT

Se Operation Wolf vi era piaciuto, questo vi farà saltare letteralmente dalla sedia (a meno che non giochiate in piedi o in poltrona)! Sonoro digitalizzato, colonna sonora penetrante e grafica... migliore del coin-op originale! Se siete dei collezionisti di mitragliatrici UZI non potete perderlo, ma anche per gli altri è un gioco raccomandato. TGM#16/24

## ■ POPULOUS

Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o il diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, così come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente en tusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

## ■ QUARTZ

Guidare un'astronave grossa più o meno quanto un atomo navigando fra le molecole di un cristallo di quarzo: uno scenario inusuale, certo, ma vi possiamo assicurare che sparare alle particelle fino a scinderle in neutroni da cui ricavare energia e armi extra è davvero coinvolgente (il recensore ha detto 'quasi più di Operation Thunderbolt'!). Scrolling parallattico e colonna sonora sconvolgente accompagnano la splendida azione da shoot'em up classico. TGM#16/34

## ■ RAINBOW ISLAND

Il seguito di Bubble Bobble che riprende fedelmente la versione del coin-op . Un platform game verticale molto colorato che richiede un bel po' di strategia per essere portato a termine. A colpi di arco-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

baleni dovrete riuscire a raggiungere un totale di dieci isole per riuscire a liberare i genitori dei protagonisti. TGM 12/29

## ■ ROCKET RANGER

Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

## ■ SEVEN GATES OF JAMBALA

Se la trama è scontata, le caratteristiche sono standard: con sprite definiti, fondali ricchi di particolari e scrolling delizioso, l'eroe della situazione combatte mostri e incantesimi alla ricerca dei pezzi di una bacchetta magica. Eppure è proprio la sua 'standardità' che lo rende così piacevole da giocare. Era da tanto che il mercato — inquinato di tie-in e conversioni — non offriva un prodotto così gradevole. TGM#16/40

## ■ SHADOW OF THE BEAST

13 livelli di scrolling parallattico nella versione Amiga e una musica di grande atmosfera per un gioco davvero particolare ambientato in un mondo fantastico. Strategia e prontezza di riflessi per uno dei migliori prodotti usciti recentemente sul mercato. TGM 13/20

## ■ SPACE ROGUE

Vi è piaciuto Elite (se dite di no vi uccido)? Vi acchiappano gli RPG e gli arcade-adventure stile Pandora? Volete un gioco che riunisce un po' tutti e tre i generi? Andate a vedere se in negozio vi hanno lasciato ancora qualche copia di Space Rogue... Sequenze strategico/avventurose con vista dall'alto del personaggio mentre si aggira per basi spaziali, spazioporti, etc. inframezzate da scene tridimensionali nello spazio. Provatelo. TGM#16/38

## ■ STARGLIDER II

Un gioco dalla grafica vettoriale e straordinaria che per molti è già diventato un mito. Alle prese con lune, pianeti e galassie, dovrete condurre la vostra navicella alla ricerca di oggetti sparsi per l'universo. Una specie di simulazione spaziale a cui si aggiungono strategia e azione. Il miglior gioco di questo genere. TGM 2/22

## ■ STAR TREK V

Spazio, ultima frontiera... ah, quante emozioni ci ha regalato e continua a regalarci questa favolosa saga! E questa versione digitale dell'ultima fatica del Capitano Kirk e del suo staff alle redini della Enterprise ha trasformato il PC in uno schermo cinematografico (per chi ha la VGA, altrimenti il tutto diventa magicamente disegnato anziché digitalizzato, ma ugualmente splendido). Una serie di livelli/sequenze mozzafiato ne fanno un 'must' per tutti i seguaci di Kirk, Spock, Sulu, McCoy, Checkov, Scotty, Uhura e compagni di viaggio... TGM#16/60

## ■ SUPER HANG-ON

Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

## ■ ROCK 'N' ROLL

Un coloratissimo gioco di esplorazione in cui guidate una pallina in un Ibirinto alle prese con numerosi ostacoli tipo pavimento pericolante, porte chiuse, campi elettrici, voragini, ventilatori, frecce e così via il tutto contornato da sette stupende colonne sonore e grafica nitida e pulita. Comicissima la sequenza iniziale in cui un complesso rock formato da quattro palle verdi "rivede" alcuni classici con tanto di strumenti digitalizzati. TGM 15/38

## ■ SEUCK

(Shoot'em Up Construction Kit)
Il programma per eccellenza per costruire i propri shoot'em-up con tanto di fondali, sprites ed effetti sonori campionati. Un classico che fece la sua prima apparizione per il Commodore C64 e che potrete trovare adeso per Amiga con tanto di ottimo manuale in italiano. TGM 12/56

## ■ SHOGUN

Un'affascinante avventura con schermate grafiche targata Infocom ambientata nel Giappone dei samurai e dei ninja. Il bvenvenuto ve lo da una nave in tempesta con marinai spossati e il carico vuoto. Riuscirete a districarvi tra complotti e misteri senza ricorrere al sistema di aiuti incluso nel programma? TGM15/52

## ■ SPACE ACE

Conversione dello strafamosissimo coin-op ad opera della Readysoft, vede il povero Dexter alle prese con il malvagio Borf che lo ha ridotto alle sembianze di un bambino con l'aiuto del micidiale raggio Infant. Grafica eccezionale e sonoro superbo per una conversione degna di nota anche se, come dicono molti, non c'è molto da giocare. TGM 17/20

## ■ SWITCHBLADE

Sprite piccoli ma 'carini' (il famoso 'cute' dei nostri colleghi inglesi), fondali splendidi, musica da sballo, schema alla Alex Kidd & C. per un platform game che — insieme ad Axel's M.H. — rappresenta il massimo del suo genere per l'Inverno 89/90. Se il feeling nipponico è quello che vi accompagna abitualmente, allora lanciatevi come un kamikaze gridando 'banzai!' nel primo negozio che trovate e compratene una copia... e se fossero finite fate karakiri! TGM#16/60

## ■ UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Guida Software

## ■ WAR IN MIDDLE EARTH

Per gli amanti del fantasy e di Tolkien in particolare, ecco un gioco ben strutturato, complesso e facile da giocare al tempo stesso, realizzato benissimo in tutte le versioni. Basato sulla storia del Signo Degli Anelli, War In Middle Earth è guidato dal mouse e ha in sé tutti i pregi e i piaceri tipici dei giochi di ruolo. Un acquisto giusto per gli amanti di questo genere. TGM 9/32

## ■ ZANY GOLF

Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/52

Dal prossimo mese Guida Software lascierà le pagine di The Games Machine, e apparirà solo saltuariamente Questo perché preferiamo darvi più recensioni o articoli come molte lettere che ci sono arrivate in redazione richiedeno.
E vi assicuro che lo spazio su TGM diminuisce mese dopo mese.
Alla prossima dunque!

CENTRI SOFT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

# Stunt Car Racer

**Dopo esservi accorti quante volte sia migliore questo gioco di Hard Drivin', perché non apprendete utili sotterfugi per riuscire a vincere il campionato leggendo i consigli che seguono?**

## SUGGERIMENTI GENERALI

La cosa migliore è usare il turbo a piccole dosi quando sfrecciate per la pista (a seconda della pista stessa). Usate un po' di turbo extra all'inizio per passare davanti al vostro avversario (specialmente se è Bully Boy). Non colpite l'avversario in curva perché con buona probabilità rischiate di finire fuori pista; se proprio dovete colpirlo, non colpitelo da dietro ma dal fianco. Una cosa che non capisco è perché la gente tiene premuto il tasto fire quando esce da una curva: perché sprecare utili unità di turbo solamente perché la vostra adrenalina si sta pompando nelle vene?
(Già che siamo in argomento, avete mai visto il computer uscire fuori strada e rompersi? Non può essere perfetto, vero che non può?)

## I CIRCUITI

Stepping Stones — Un circuito piuttosto standard fino ai crepacci. Affrontateli a circa 140 mph e usate il turbo se necessario solo per gli ultimi.
High Jump — Accelerate alla massima velocità con il turbo all'inizio per ottenere abbastanza velocità da saltare il pilone centrale. Riuscireste a saltare il pilone anche se non andate a manetta (causando danni minori), comunque c'é il rischio che scivoliate dopo l'atterraggio, e... bye bye macchina!
Roller Coaster — Non andate troppo veloci quando passate la linea di partenza altrimenti uscirete di pista alla prima curva — la velocità consigliata è attorno ai 150 mph. E' abbastanza ovvio che la discesa da otto-volante E' il posto dove andare veramente veloci, anche usando tutta la potenza del turbo.
Little Ramp — Il circuito più facile di tutti e dovreste essere abbastanza buoni per questo, altrimenti...
Draw Bridge — NON saltate sul ponte quando è alto — aspettate quando è nella posizione più bassa prima di provare a passare (un po' prima se avete il motore non pronto a scattare).
Ski Jump — Non andate veloci sulla prima curva a sinistra o volerete sopra l'angolo che segue. Dopo di questo dovrebbe essere facile per voi. Questa è una di quelle piste dove ci si può decisamente sfogare e schizzare alla massima velocità (escludendo la curva di prima), saltare dalla rampa e (in teoria) atterrare giù a "valle" senza grossi problemi.
Big Ramp — E' conveniente avere una buona velocità all'inizio per le prime due "piccole" rampe, circa 170 mph andrà bene. Dovrete filare a 210 per oltrepassare il grande salto comunque.
Hump Back — Può sembrare facile ma state sicuri che non lo è se andate troppo veloci. Se vi accorgete di andare troppo veloci (succede!) cercate in qualche modo di rallentare o la gru raccoglierà le vostre macerie subito dopo la prima curva. Usate il turbo principalmente solo nelle zone sicure (all'inizio e alla fine del tracciato).

## INVIATE I VOSTRI TRUCCHI PIU' INFAMI AL SOLITO INDIRIZZO:

AJ's Playing Tips
The Games Machine
Casella Postale 853
10101 — Milano

## I MIGLIORI PILOTI E COME BATTERLI

Whizz Kid — All'inizio, stategli dietro e seguitelo, state attenti alle sue caratteristiche e, se ne avete la possibilità, andategli in turbo da dietro finché blocca la vostra visuale (potrebbe essere necessaria una conoscenza della pista) poi andate a destra, a sinistra ed è fuori dei piedi.
Hot Rod — Le stesse regole come Whizz Kid. Non sottovalutatelo fino alla fine della gara.
The Dodger — Secondo noi questo è il più forte. Se arrivate alla prima divisione dovreste essere abbastanza (per non dire MOLTO) bravi. Lui vuole la guerra, quindi quello che dovete fare è affrontarlo cercando di farlo andare fuori di pista.
Big Ed — La cosa più stressante a proposito di questo pilota è come sterza verso di voi quando vi avvicinate, specialmente allo start. Sorpassatelo sui salti, sui rettilinei e fategliela vedere voi.
Dare Devil — I più duro dei piloti di seconda categoria ma se siete bravi e conoscete la pista potete sorpassarlo anche nelle curve e stringerlo all'esterno. Sono richiesti nervi e joystick d'acciaio.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NdR

# VIDEOGIOCHI NAZISTI? NO, GRAZIE

di MBF

*In redazione continuano ad arrivare lettere indignate nei confronti dei presunti "giochi nazisti", che hanno come obbiettivo lo sterminio di ebrei e di altre razze considerate inferiori. Lo spazio della Posta non è sufficiente a rispondere in modo adeguato a tutti i lettori, ed ecco spiegato il perché di questo articolo.*

## LA CAUSA

Per spiegare cosa è effettivamente successo dobbiamo fare un flas-back e tornare all'anno scorso. Un famoso giornalista del settore noto soprattutto per una rubrica da lui curata su una rivista specializzata e per un angolo televisivo dedicato ai videogiochi in una trasmissione di una nota emittente statale, ottiene, forse per i suoi ormai meriti o per la sua mareata diplomazia, dieci minuti tutti suoi in un rotocalco settimanale trasmesso, sempre dall'emittente in questione — un martedì sera, in un orario in cui l'audience è molto alta. L'importante è scatenare un bel putiferio, in quei dieci minuti, così da attirare l'attenzione dell'opinione pubblica, sempre interessata allo scandalo. E visto che il nazismo è tornato di moda, perché non "costruire" uno scoop su un paio di videogiochi che si scambiano alcuni pirati tedeschi esibizionisti? Ma certo! I genitori, che già non vedono di buon occhio i videogiochi a cui attribuiscono tutte le insufficienze dei figli, gridano allo scandalo quando vedono sui propri teleschermi l'immagine di Adolf Hitler agitarsi sul monitor del computer inquadrato dalla telecamera. Quell'immagine, fra l'altro, è presa dal gioco Rocket Ranger della Cinemaware (come tutti i lettori di TGM avranno capito) che è tutto fuorché un invito al nazismo, e che non c'entra assolutamente niente con ideologie politiche estremistiche di un gruppo di giocatori imbecilli. La scelta della schermata in questione è da attribuirsi ad una precisa e ponderata decisione di scandalizzare gli spettatori, in quanto i veri giochi nazisti sono realizzati così male — proprio perché artigianali — che non avrebbero preso sufficientemente l'idea. Inutile precisare che, qui in redazione, i suddetti "giochi" non sono mai arrivati e neppure interpellando i pirati milanesi più "alti" siamo riusciti a sapere qualcosa di più preciso.

## LE CONSEGUENZE

Questo ha scatenato un'incredibile esplosione di sdegno nei confronti di un fenomeno che, in termini pratici, è inesistente, e la cosa preoccupante è che, a distanza di molti mesi dall'accaduto non accenna a diminuire...

## LE CONCLUSIONI

I mass-media sono sempre alla ricerca dello scandalo, e pur di ottenerlo non esitano ad ingigantire notizie che passerebbero completamente inosservate per la loro scarsa, per non dire inesistente, rilevanza. Pubblicizzare così i pirati è una delle cose più stupide e insensate che si possa fare: questi avranno uno stimolo in più per realizzare prodotti (evitiamo di definirli giochi) sempre più osceni e deplorevoli. Fabio Rossi in un intelligente articolo apparso mesi fa su COMMODORE GAZETTE aveva definito questo tipo di giochi come un fenomeno talmente marginale e irrilevante che non valeva neppure la pena affrontarlo. Niente di più giusto. E' così evidente che pochi l'hanno capito... E' importante, anche se difficile, imparare a ragionare con la propria testa e a non prendere per oro colato tutto ciò che ci propinano televisione e giornali: è evidente come la loro obbiettività e competenza venga spesso accantanata per lasciare spazio allo "scoop a tutti i costi", altrimenti si rischia per credere vere tutte le baggianate scritte a proposito del Virus del computer e dei videogiochi nazisti... Non c'è più religione...



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ALEX COMPUTER

## MAIL SERVICE

| --------- AMIGA--------- | |
|---|---|
| TV SPORT FOOTBALL | L. 5 9.000 |
| LORD OF THE RISING S. | L. 6 9.000 |
| POPULOUS | L. 4 5.000 |
| MANHUNTER | L. 5 9.000 |
| SPACE QUEST II | L. 4 [illegible]000 |
| SPACE QUEST III | L. 6 9.000 |
| LEISURE SUIT LARRY | L. 4 9.000 |
| LEISURE SUIT LARRY II | L. 6 9.000 |
| GOLD RUSH ! | L. 4 9.000 |
| KING'S QUEST 1 2 3 | L. 4 9.000 |
| BLOOD MONEY | L. 5 9.000 |
| KICK- OFF | L. 2 9.000 |
| PERSONAL NIGHTMARE | L. 6 9.000 |
| UMS | L. 4 9.000 |
| DUNGEON MASTER | L. 4 9.000 |
| POPULOUS DATA DISK | L. 2 1.000 |
| TEST DRIVE II THE DUEL | L. 4 2.000 |
| TEST DRIVE II DATA DISK | L. 2 4.000 |
| FALCON MISSION DISK | L. 4 9.000 |
| WATERLOO | L. 5 9.000 |
| DR. DOOM'S REVENGE | L. 2 9.000 |
| SHADOW OF THE BEAST | L. 6 9.000 |
| GHOULS 'N' GHOSTS | L. 1 8.000 |
| XENON II | L. 3 9.000 |
| F-1 MANAGER | L. 3 9.000 |
| MANARA LE DECLIC | L. 3 9.000 |
| MANIAC MANSION | L. 5 9.000 |
| EXTRA TIME | L. 1 8.000 |
| LASER SQUAD | L. 3 9.000 |
| INDY THE G. ADVENTURE | L. 5 9.000 |
| NINJA WARRIOR | L. 2 9.000 |
| SWITCH BLADE | L. 1 8.000 |
| INTERPHASE | L. 4 9.000 |
| BORODINO | L. 2 9.000 |
| ARMADA | L. 2 9.000 |
| AUSTERLITZ | L. 2 9.000 |
| STARFLIGHT | L. 3 8.000 |
| STELLAR CRUSADE | L. 7 9.000 |
| STAR COMMAND | L. 6 9.000 |
| FULL METAL PLANET | L. 3 8.000 |
| FIGHTER BOMBER | L. 5 9.000 |
| GHOSTBUSTERS II | L. 4 9.000 |
| THE UNTOUCHABLES | L. 2 9.000 |
| ONSLAUGHT | L. 1 8.000 |
| PREDATOR | L. 4 9.000 |
| STRIDER | L. 1 8.000 |
| DARIUS | L. 3 8.000 |
| THE CYCLES | L. 3 8.000 |
| SIM CITY | L. 5 9.000 |
| FOOTBALL M. II EXP KIT | L. 2 5.000 |
| STUNT CAR RACER | L. 5 9.000 |
| OPER. THUNDERBOLT | L. 2 9.000 |
| GAZZA'S SUPER SOCCER | L. 2 9.000 |

| | |
|---|---|
| WEIRD DREAMS | L. 5 9.000 |
| DOUBLE DRAGON II | L. 2 9.000 |
| SPACE ACE | L. 9 9.000 |
| BLUE ANGELS | TELEF. |
| F-29 RETALIATOR | L. 4 9.000 |
| NORTH & SOUTH | L. 3 8.000 |
| THE SEVEN GATES OF J. | L. 2 9.000 |
| BATMAN THE MOVIE | L. 2 9.000 |
| CHESSPLAYER 2150 | L. 5 9.000 |
| ROCK 'N ROLL | L. 2 9.000 |
| ---------UTILITIES--------- | |
| MUSIC X | L.36 6.000 |
| DEVPAC 2.14 ( IN ITAL.) | L.12 0.000 |
| DE LUXE PRINT II | L.15 0.000 |
| TOTOTREK | L. 4 5.000 |
| LOGISTIX | L.12 0.000 |
| CAD-3D | L.14 5.000 |
| TEXTCRAFT PLUS | L.14 5.000 |
| X-CAD | L.7 00.000 |
| PHOTOLAB | L.2 69.000 |
| KINDWORDS 2.0 | L. 1 00.000 |
| MATH-AMATHON | L. 7 9.000 |
| AMIGA TOTO | L. 6 9.000 |
| SUPERBASE PERSONAL | L.19 0.000 |
| SUPERBASE PROFESS. | L.39 9.000 |
| 64 EMULATOR II | L.16 9.000 |
| INTRO CAD | L.19 2.000 |
| MOVIE SETTER | L.14 9.000 |
| C-1 TEXT NEW VERSION | L. 6 9.000 |
| CONT. CASALINGA | L. 7 5.000 |
| FLOW CAD | L. 6 9.000 |
| DIGI PAINT III | L. 220.000 |
| ABGIS SONIX 2.0 | L. 140.000 |
| SCULPT ANIMATE 4.0 | L. 720.000 |
| ABGIS VIDEOTITLER | L. 240.000 |
| AC/BASIC | L. 295.000 |
| TURBO SILVER | L. 232.000 |
| TEXTPRO | L. 140.000 |
| MACROASSEMBLER | L. 199.000 |
| GOMF ! 3.0 | L. 7 5.000 |
| TV TEXT | L. 190.000 |
| TV SHOW | L. 190.000 |
| PRO SCRIPT | L. 9 5.000 |
| PRO MIDI STUDIO | L. 299.000 |
| DE LUXE VIDEO III | L. 259.000 |
| MIDI RECORDING S. | L. 129.000 |
| AUDIO MASTER II | L. 190.000 |
| SS. SOUND SAMPLER | L. 179.000 |

| --------ATARI ST---------- | |
|---|---|
| KICK OFF | L. 2 9.000 |
| WILLOW | L. 4 9.000 |
| MICROPROSE SOCCER | L. 4 9.000 |
| DEJA VU II | L. 4 9.000 |
| AFTER BURNER | L. 3 9.000 |
| VICTORY ROAD | L. 3 9.000 |
| MILLENIUM 2.2 | L. 4 9.000 |
| GUNSHIP | L. 5 9.000 |
| INDIANA JONES | L. 2 9.000 |
| RED HEAT (DANKO) | L. 3 9.000 |
| RVF HONDA | L. 5 9.000 |
| RAINBOW WARRIOR | L. 5 9.000 |
| MAN HUNTER 2 S.F. | L.5 9.000 |
| PAPERBOY | L.2 9.000 |
| OIL IMPERIUM | L.2 9.000 |
| TIGER ROAD | L.5 9.000 |
| MOONWALKER | L. 2 9.000 |
| SUPER WONDER BOY | L. 3 9.000 |
| VERMINATOR | L. 4 9.000 |
| GHOULS'N'GHOSTS | L. 2 9.000 |
| GHOSTBUSTERS II | L. 4 9.000 |
| RED STORM RISING | L. 4 9.000 |
| GALAXY FORCE | L. 4 9.000 |
| --------MS DOS---------- | |
| F-19 STEALTH FIGHTER | L. 9 9.000 |
| SENTINEL WORLDS I | L. 5 9.000 |
| PAST BREAK | L. 3 5.000 |
| 688 ATTACK SUB | L. 7 2.000 |
| OUT RUN | L. 3 9.500 |
| U.M.S. | L. 4 9.000 |
| U.M.S. SCENARIO DISK 2 | L. 2 5.000 |
| GUNSHIP | L. 6 9.000 |
| TEENAGE QUEEN | L. 3 [illegible]000 |
| BLACK CAULDRON | L. 4 9.000 |
| ZAK MCKRACKEN | L. 4 9.000 |
| MILLENIUM 2.2 | L. 4 9.000 |
| BATTLECHESS | L. 6 9.000 |
| GRAN SLAM BRIDGE | L. 6 9.000 |
| CENTERFOLD SQ. | L. 3 9.000 |
| BAAL | L. 4 9.000 |
| MENACE | L. 4 9.000 |
| MECHWARRIOR | L. 5 9.000 |
| DIE HARD | L. 5 9.000 |
| DEATHTRACK | L. 4 9.000 |
| FIGHTER BOMBER | L. 6 9.000 |
| F-15 STRIKE EAGLE II | L. 7 9.000 |
| OIL IMPERIUM | L. 4 9.000 |
| RED STORM RISING | L. 7 9.000 |
| HARLEY DAVIDSON | L. 4 9.000 |
| FLIGHT SIMULATOR IV | L. 129.000 |
| FLIGHT SIM. SCENERY | L. 3 9.000 |
| THE GAMES WINTER ED. | L. 2 9.000 |
| FINAL FRONTIER | L. 5 9.000 |

| | |
|---|---|
| NORTH & SOUTH | L. 3 8.000 |
| DE LUXE STRIP POKER | L. 3 9.000 |
| INDIANAPOLIS 500 | L. 4 5.000 |
| SPACE QUEST III | L. 5 9.000 |
| POLICE QUEST II | L. 4 9.000 |
| KING'S QUEST IV | L. 6 9.000 |
| MAN HUNTER | L. 5 9.000 |
| GOLD RUSH ! | L. 4 9.000 |
| F-16 FALCON AT | L. 8 9.000 |
| BALANCE OF POWER | L. 4 8.000 |
| HOSTAGES | L. 3 [illegible]000 |
| DEMON'S WINTER | L. 5 9.000 |
| BILLIARDS SIMULATOR | L. 4 0.000 |
| KING'S OF THE BEACH | L. 6 9.000 |
| WATERLOO | L. 5 9.000 |
| CURSE OF THE AZURE B. | L. 6 9.000 |
| TEST DRIVE II-THE DUEL | L. 4 2.000 |
| TEST DRIVE II-DATA DISK | L. 2 4.000 |
| TEST DRIVE II-MUSCLE C. | L. 2 4.000 |
| MOTOCROSS | L. 4 9.000 |
| MOONWALKER | L. 2 9.000 |
| STAR TREK V | L. 4 9.000 |
| BLUE ANGELS | L. 4 5.000 |
| CHESSMASTER 2100 | L. 4 9.000 |
| F.1 MANAGER | L. 3 9.000 |
| BORODINO | L. 2 9.000 |
| FERRARI F.1 | L. 4 5.000 |
| INDIANA JONES | L. 2 9.000 |
| MAN HUNTER II S.F. | L. 5 9.000 |
| HEROES QUEST | L. 9 9.000 |
| MICROPROSE SOCCER | L. 4 9.000 |
| AFTERBURNER | L. 5 9.000 |
| M-1 TANK PLATOON | L. 8 9.000 |
| STEEL THUNDER | L. 4 5.000 |
| FIENDISH FREDDIE | L. 4 5.000 |
| GHOSTBUSTERS II | L. 4 9.000 |
| VETTE ! | L. 6 9.000 |
| SIM CITY | L. 5 9.000 |
| THE CYCLES | L. 3 8.000 |
| STARGLIDER II | L. 7 9.000 |
| LOMBARD'S RALLY | L. 5 9.000 |
| CARRIER COMMAND | L. 7 9.000 |
| DRAGONS OF FLAME | L. 5 9.000 |
| DOUBLE DRAGON | L. 4 9.000 |
| LICENCE TO KILL | L. 2 9.000 |
| SPACE ROGUE | L. 4 9.000 |

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI , ANCHE PER CONSOLE NINTENDO , SEGA ED ATARI 2600. TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

| -----BIBLIOGRAFIE AMIGA------ | |
|---|---|
| VIRUS | L. 4 0.000 |
| AMIGA BASIC | L. 6 0.000 |
| AMIGA TRICKS & TIPS | L. 4 5.000 |
| VADEMECUM DEL ED. | L. 4 5.000 |
| AMIGA PRIMI PASSI | L. 4 0.000 |
| AMIGA TECNICI PROGRAMM. | L. 6 2.00. |
| AMIGA ASSEMBLER | L. 5 9.000 |
| AMIGADOS | L. 5 9.000 |
| AMIGA LINGUAGGIO C | L. 5 2.00. |
| LINGUAGGIO C PER AMIGA | L. 6 0.000 |
| AMIGA GRAFICA 3 D | L. 5 9.000 |
| AMIGA GUIDA UTENTE | L. 5 5.000 |
| L'AMIGA | L. 6 0.000 |
| MANUALE DI AMIGADOS | L. 6 0.000 |
| --BIBLIOGRAFIA DOS-- | |
| INSIDE OS/2 | L. 7 0.000 |
| INSIDE PC IBM | L. 6 3.000 |
| MANUALE DEL DOS | L. 5 5.000 |
| HARD DISK COMPANION | L. 6 0.000 |
| LINGUAGGIO ASSEMBLY | L. 7 2.000 |
| MS DOS IL GRANDE MAN. | L. 6 5.000 |
| MS DOS 2 E 3 | L. 5 2.00. |
| MS DOS ADVANCED | L. 5 9.000 |
| ----------LINGUAGGI---------- | |
| TURBO BASIC | L. 4 3.000 |
| LINGUAGGIO C | L. 3 5.000 |
| PROGRAMMARE IN C | L. 3 9.000 |
| C LIBRARY | L. 5 2.00. |
| COBOL PER MICROCOMP. | L. 3 5.000 |
| ADVANCED TURBO PASCAL | L. 4 0.000 |
| PROGRAMMARE IN PASCAL | L. 1 9.000 |
| TURBO PASCAL IN GRAFICA | L. 2 9.000 |
| 50 PROGIN TURBO PASCAL | L. 3 9.000 |
| ----------GUIDE---------- | |
| IMPARA 1-2-3.. | L. 4 5.000 |
| LOTUS 1-2-3 | L. 2 1.000 |
| IL NUOVO 1-2-3 | L. 2 9.000 |
| LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PR. | L. 5 0.000 |
| USARE 1-2-3 | L. 6 [illegible]000 |
| DBASE III PLUS | L. 6 5.000 |
| DBASE III | L. 4 2.000 |
| INTRODUZIONE A DBASE IV | L. 2 4.000 |
| DBASE III GUIDA ITALIANA.. | L. 4 5.000 |
| MANUALE DI WORD | L. 7 0.000 |
| WORD STAR 5 | L. 7 5.000 |
| PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO. | L. 5 5.000 |
| QUATTRO GUIDA ALL'USO | L. 8 [illegible]000 |
| AUTOCAD GUIDA ITA. USO | L. 4 0.000 |
| AUTOCAD PROG. AVANZATA | L. 6 5.000 |
| -----MICROPROCESSORI-------- | |
| PROGRAMMAZIONE 68000 | L. 1 8.000 |
| ASSEMBLER PER 68000 | L. 7 0.000 |
| 80386 PROGRAMMAZIONE | L. 5 5.000 |

NEW ANTIVIRUS AMIGA ! !
V.I.P. L.69000
VIRUS KILLER L.29.000

## ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE
## OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NUOVA SEDE
## IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA
## PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

# TEL. 011/7730184

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Opinione**

# Bambini per Sempre?

di Giorgio Baratto

*"Quant'è bella giovinezza che s'iffugge tuttavia, chi vuol esser lieto sia, del doman non v'è certezza..." così recitava una poesia di Lorenzo il Magnifico tanto decantata nei licei e nelle scuole superiori.*

*Ma tra questi ricordi, uno dei più cari delle scuole da me frequentate, permangono anche quelli delle facce scettiche e strafottenti degli amici e, cosa sinceramente più grave, delle amiche, che non capivano perché un ragazzo già di una certa età si divertisse davanti un videogioco o un wargame oppure un RPG. Quelle, erano cose da bambini dicevano.*

*E anche i miei parenti non risparmiavano aspri commenti sul mio modo di comportarmi, sul mio modo di essere.*

*Sia chiaro, con questo non voglio dire di non aver avuto altri interessi che il gioco, dopo tutto la scuola, la compagnia, la discoteca ci sono stati per tutti, e così anche per me, ma devo ammettere che giocare è stata la mia passione da sempre.*

*Il mio grosso dubbio è stato: perché il fatto che un ragazzo amasse giocare, fosse sempre inteso come un qualcosa di strano, di infantile, di immaturo; ho passato giorni in vere e proprie crisi d'identità, poiché cominciavo a temere che forse erano gli altri ad avere ragione, e che qualcosa in me non andasse.*

*Ero addirittura arrivato a pensare che, se esistevano mille movimenti d'opinione, e che se chiunque poteva professare il suo modo di essere, credente piuttosto che ateo, oppure se qualsiasi tipo di persona poteva scendere in piazza per rivendicare i propri diritti, anche i più assurdi, senza vergognarsene, perché io non potevo dire alla mia ragazza: "cara oggi non esco perché devo giocare a AD&D"?*

*Certo erano pensieri di un giovane che non capiva cosa facesse di male giocando, e che, con tutte le false paranoie della adolescenza, si poneva un problema esistenziale quanto mai assurdo.*

*Ma crescendo, e di conseguenza prendendo coscienza di quello che in realtà si è, o perlomeno si crede di essere, capì che l'errore non era mio, non esisteva un errore, ma solo un modo di esprimere la propria voglia di vivere.*

*Chi ama giocare, ed estraniarsi, anche solo per pochi attimi, da quello che è il Mondo che lo circonda, non è un appestato o un immaturo, è semplicemente una persona che pur restando con i piedi saldamente piantati a terra, si dedica a uno dei passatempi più antichi: il gioco appunto; che si tratti di giocare con un trenino elettrico piuttosto che con un computer, o che si giochi con le macchinine invece che con dei soldatini di piombo, non cambia il concetto, permane un senso irrefrenabile di libertà, che forse oggi non tutti abbiamo, subentra la voglia di dare sfogo alla propria fantasia e chiudere la porta in faccia a tutte quelle cose che ci affliggono durante la giornata.*

*Non voglio fare il saggio della situazione, questo assolutamente no, ma un consiglio posso darvelo: giocate più che potete, divertitevi senza temere di non avere più l'età per certe cose, l'età non è quella che sta scritta sulla carta d'identità, bensì quella che ognuno di noi si sente.*

*Io credo che giocherò tutta la vita, o perlomeno spero di poterlo fare, e vi assicuro che il mio amore per il gioco non mi distoglierà mai dai veri valori della vita, né mi toglierà il tempo di viverla, al contrario sono sicuro che mi darà la gioia e la forza per andare avanti.*



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# PRESENTANDO CAPCOM™

La **Capcom** si è affermata come eroe indiscussa nel mercato delle conversioni Arcade producendo sempre prodotti di altissima qualità. Grazie all'azione furiosa e giocabilità mozzafiato che caratterizzano i suoi giochi, la Capcom soddisfa perfino i più esigenti affezionati di titoli arcade!!
A seguito del fantastico successo ottenuto con **"FORGOTTEN WORLDS"**, **"STRIDER"** E **"GHOULS 'N GHOSTS"** sono destinati ad emulare i superbi risultati del loro predecessore!!

© 1989 CAPCOM CO. LTD. Manufactured under license from CAPCOM CO., LTD., JAPAN. FORGOTTEN WORLDS™, STRIDER™, GHOULS 'N GHOSTS™ and Capcom™ are trademarks of Capcom Co., Ltd.

CAPCOM™

*GIGANTI NEI GIOCHI D'AZIONE PER HOME COMPUTER*

SCREEN SHOTS FROM VARIOUS SYSTEMS

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B8 7AX. Tel: 021 625 3388.

U.S. GOLD®

*Consolidando gli standards del passato, creando gli standards del futuro!*

AZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSG's

# GOLD OF THE AMERICAS

**Nel 1492 un coraggioso genovese, tale Cristoforo Colombo, attraversò l'Oceano Pacifico cercando di arrivare alle Indie per una via del tutto nuova. In seguito si scoprì che il punto in cui Colombo era approdato non erano le terre dell'estremo oriente tanto agognate, ma quelle di un nuovo continente. Fu così che, tempo dopo, Amerigo Vespucci lo battezzò America, nome che, inutile dirlo, è rimasto fino ad oggi e continuerà a rimanerci.**

Finita la pizzosa parentesi storica veniamo al dunque. Il Nuovo Continente è nei mirini di ben quattro potenze europee: Francia, Inghilterra, Portogallo e Spagna (le ho nominate in ordine alfabetico quindi non cominciamo a dire che faccio favoritismi!). Il motivo di tanto interesse è abbastanza logico: oltre l'oceano si stendono vaste terre inesplorate probabilmente piene di ogni ben di Dio e che aspettano solo una mano potente che spazzi via ogni ostacolo. Già, perché non si può pretendere che le nuove terre siano disabitate, o al limite vedano di buon occhio un'invasione bella e buona. Col cavolo, quello che ci vuole è, razzisticamente parlando, una sana disinfestazione di tribù indigene. Con questa idea bene impressa nel cervello i conquistatori delle potenze europee si sono impossessati del nuovo mondo diversi secoli addietro, e voi dovete fare lo stesso senza rispetto alcuno per il diritto di proprietà. L'unica vostra giustificazione è che, per dirla con un eufemismo, "Sua Maestà avrebbe molto piacere di annettere ai suoi già grassi domini qualche terrenuccio in più". Come vedete in un simile contesto storico non serve molto fare del moralismo, ma una cosa è conquistare davvero dei territori a spese dei poveri indigeni, e un'altra è provarci in una simulazione computerizzata: senz'altro quest'ultima possibilità è più divertente e indubbiamente indolore. Dunque? Si comincia!

Al gioco possono prendere parte fino a quattro persone, ma in mancanza di un simile quantitativo si può comodamente ricorrere a delle nazioni gestite dal computer a un livello di difficoltà a piacere (ve ne sono tre). Le quattro potenze sono state umoristicamente definite con qualche aggettivo che illustra a larghi linee di che pasta sono fatte: i francesi sono diabolici, gli inglesi perfidi, i portoghesi ingannevoli e gli spagnoli sleali (i programmatori sono australiani e quindi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



si permettono anche di insultare).
All'inizio quasi tutte le terre sono inesplorate per ovvi motivi e sta a voi scoprire quanti indigeni o quali ricchezze nasondano. A tal fine avete sempre a disposizione almeno un esploratore di una certa classe: quelli a tre stelle sono capaci persino di trovare la neve in un deserto, mentre quelli con una sola non riescono nemmeno a trovare la strada per il bagno di casa. Quindi siccome dovete accontentarvi di quello che passa il convento, cercate di assegnare dei compiti all'altezza di ciascuno (all'esempio è sconsigliabile fare attraversare il Capo Horn a uno che non sa neanche il suo mestiere). Oltre agli esploratori avete a disposizione dei coraggiosissimi guerrieri che all'occorrenza possono accompagnare gli esploratori nei loro viaggi e aumentano le possibilità di successo dell'impresa.
Una volta che un territorio è stato esplorato, non importa se da voi, può essere sfruttato impiantandoci un certo numero di coloni i quali avranno il compito iniziale di impiantare una specie di stalla in cui vivere e poi di coltivare il terreno o cercare altre ricchezze. Non di rado, purtroppo, gli indigeni danno dei grattacapi per cui conviene mettere dei soldati di protezione per i poveri lavoratori. Alternativamente si può ricorrere alla corruzione delle tribù locali ma, a mio parere è piuttosto dispensioso. Riassumendo, comunque, ad ogni turno viene chiesto in che modo gestire una colonia: se sfruttarla intensivamente, se migliorare le condizioni di vita dei lavoratori o se "bustarellare" qualche ribelle. E evidente che solo la prima opzione arricchisce le vostre pingui casse, ma non la si può usare intensivamente perché prima o poi i coloni decidono di ribellarsi e di costituire una colonia indipendente. Ovviamente il passaggio da uno stato all'altro è molto graduale e può essere minimizzato sviluppando la colonia (il livello è simboleggiato da una icona particolare: una capannuccia indica infimo livello, una reggia altissimo) ma soprattutto ricorrendo alle elargizioni.
Ma le azioni non si svolgono solo sulla terraferma: quattro quadranti oceanici, di cui tre nell'Atlantico, sono a piena disposizione dei coraggiosi marinai che ardiscono veleggiarvi. Contrariamente a quanto accade per le colonie, i settori non appartengono a nessuno in particolare e sono navigabili da tutti. Le navi sono di tre tipi: da carico, da guerra e pirata. Ogni nave da carico strategicamente posta in un quadrante può rendere bene in commercio, ma deve stare attenta alle scorrerie dei pirati. Per ovviare a

questo inconveniente si usa ricorrere alle navi da guerra per spazzare via simili predoni dalla faccia del pianeta. Tuttavia non crediate che i pirati siano solo dei rompiscatole noiosi come le zanzare: a volte tornano utili per depredare le navi altrui, specialmente quando un settore è bello grasso di barchette indifese.
Lotta sulla terraferma e sui mari, quindi, e poco ci manca che venga fuori anche la lotta tra voi e la corona: il vostro sommo sovrano vi diletta ad ogni turno esigendo un ricco pagamento di tasse che il più delle volta eccede quello che avete guadagnato. Per capire meglio la meccanica dobbiamo anticipare che voi conquistatori non siete affatto grulli e avete due entrate distinte: quelle normali per il vostro re e quelle speciali tutte per voi e di cui nessuno sa niente. Questo avviene perché quasi ogni volta che riscuotete dei soldi da coloni o mercanti vi imboscate automaticamnte una piccola tangente. Tuttavia alla fine di ogni turno il sovrano esige sempre una bella somma e se non avete abbastanza soldi "puliti" può essere conveniente riempire il deficit coi fondi "neri". La scelta è tutta vostra, ma sappiate che se continuate con azioni morose prima o poi il vostro amato sovrano manderà qualcuno a cotrollare perché non pagate a sufficienza e allora sì che saranno guai (anche se non quanto potreste pensare).
Man mano che si prosegue fino al trentesimo e ultimo turno saltano fuori altre possibilità come lo sfruttamento degli schiavi all'interno delle colonie o l'invasione di stati altrui sufficientemente ricchi per costituire un bersaglio. Quest'ultimo caso può avere due soluzioni distinte: se l'invasione è fatta in grande stile e se il settore attaccato è adiacente a qualcuno dei vostri è molto probabile che passi nelle vostre mani. In caso contrario l'invasione assume la semplice forma di saccheggio più o meno fortunato. Quando si dice la brama di potere...

PC

**Dopo Balance of power 1990 ecco un nuovo gioco di gestione territoriale, a mio parere molto coinvolgente, immediato e giocabile. A Gold of the Americas, infatti, vi potete divertire a costruire colonie, rubarle al vicino antipatico o depredare ricchi galeoni. L'interfaccia a icone funziona bene, salvo per la gestione del mouse un po' imprecisa. La grafica EGA (cromaticamente più viva di quella Amiga) è molto sul fumettistico e sullo stilizzato e rende bene l'idea. Ci sono anche delle brevi musichette allegrotte all'inizio, alla fine e ogni volta che avviene un passagio di proprietà. Sfortunatamente bisogna dire che le cose da fare non sono molte e alla lunga può diventare noioso. Non significa però che battere il computer sia così facile e i tre livelli di difficoltà sono una garanzia. Soprattutto per "aficionados".**

**Globale 70%**

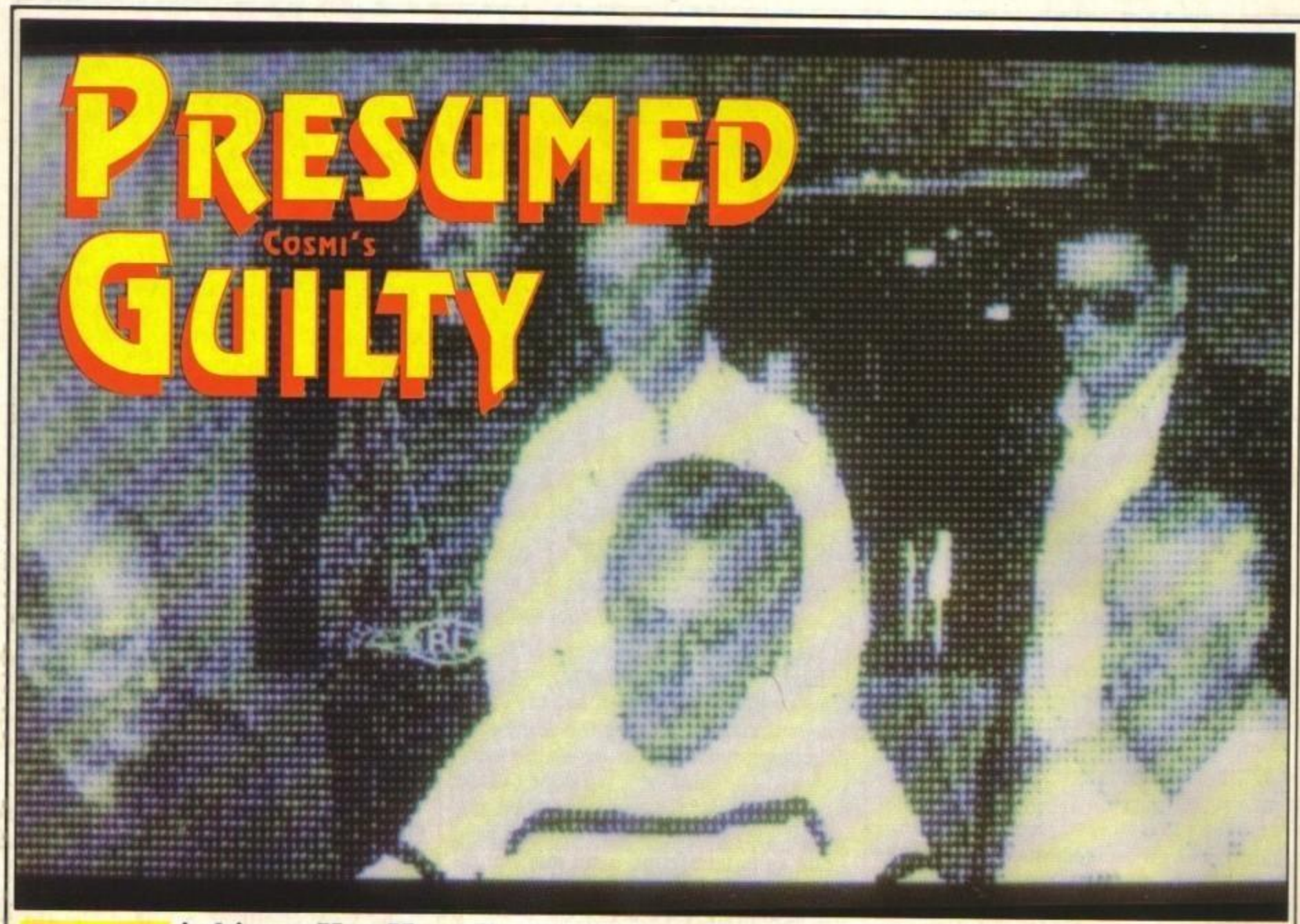


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

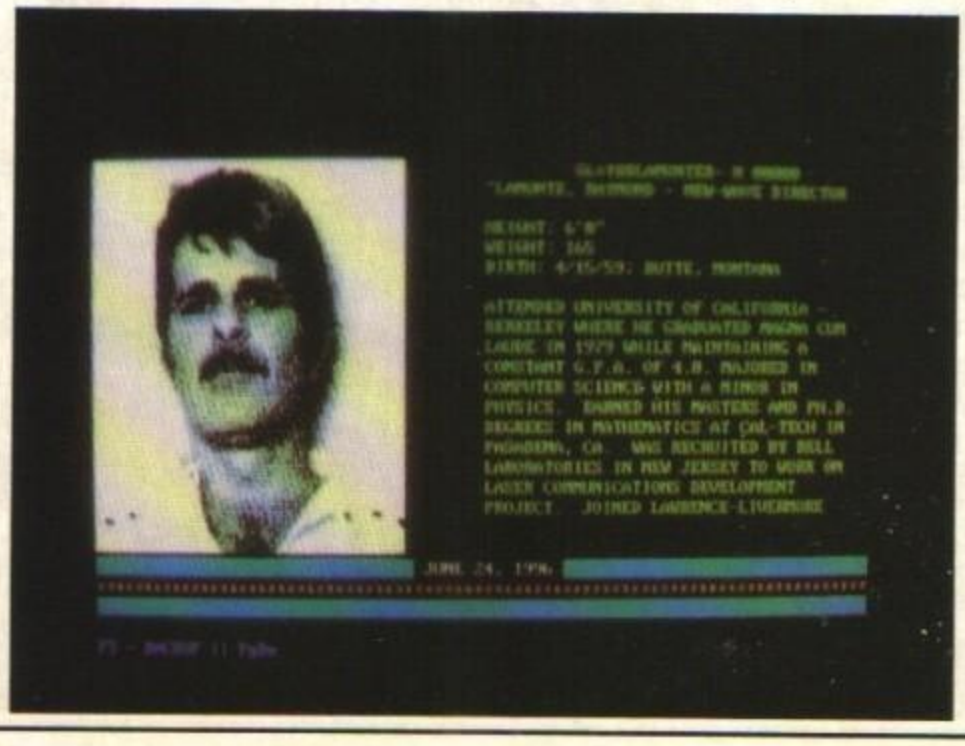
# PRESUMED GUILTY

## COSMI'S



**Mi chiamo Ken Haas. In questo momento sono seduto davanti al mio terminale COPNET , ma temo che non ci resterò molto perché ormai sono ricercato in tutto il mondo. Mi sento triste ogni volta che ci penso, e per questo cerco di annegare i miei dispiaceri nel lavoro. Non durerà a lungo, purtroppo, ma è la mia sola speranza di salvezza. L'unica...**

Tutta questa storia cominciò il giorno in cui venni arruolato come investigatore COPNET. Ne avrete già sentito parlare: un mostruoso calcolatore, Argo, che coordina ed elabora dati in apparenza insignificanti recepiti da un gran numero di satelliti spia. Sulla carta era un'idea grandiosa, ma necessita di personale umano che diriga le investigazioni, e come tutte le macchine create dall'uomo può da questo essere distrutta. Appena installarono nella mia villetta francese il terminale COPNET mi giunsero voci allarmanti secondo le quali il gigantesco progetto era considerato come un'evoluzione della società di "1984" che Orwell descrisse così tragicamente bene. Per scacciare l'idea mi concentrai sulla tastiera e ricevetti un caldo messaggio di auguri inviatomi nientemeno che dal grande capo di COPNET, quel Roy Torrance di cui si narrano gesta addirittura epiche al servizio della legge. Appena il messaggio scomparve dal video iniziai a fissare la scarna ma funzionale grafica del menu che faceva bella mostra di sé sul video. C'erano cinque opzioni, di cui solo tre relative al lavoro vero e proprio, e sotto questo menu stava la rassicurante presenza della barra di stato, che mostrava le linee di comunicazione sgombre da intercettazioni e interferenze. Ma qui doveva iniziare il mio calvario, lettori e soli amici, perché pochi secondi dopo la barra sembrò impazzire e il video esplose in una violenta girandola di luci e colori. Apparve quasi subito un messaggio scritto in uno stile violento e barocco che mi annunciava una triste sorte: sarei stato incolpato di un crimine orrendo e quindi catturato. Dopo la mia esecuzione sarebbe emersa la mia innocenza, e questo avrebbe portato allo smantellamento di COPNET, perché un si-





http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



mile errore non sarebbe mai dovuto accadere. Incredulo, mi stavo sfregando gli occhi fino a farmi male, e finalmente il messaggio Sparì lasciando il posto al rassicurante menu. Chiedere aiuto a Torrance non servì molto: mi diede solo suggerimenti generici, così cercai di radunare le idee sul caso. Trasmisi a COPNET l'ordine di investigare sul file 55522V relativo al mio lavoro, e mentre aspettavo ascoltai con attenzione

l'audionastro. Appena i dati arrivarono mi sforzai di pensare contemporaneamente a come inquadrare le informazioni audio nel contesto del decesso Lamonte. Il mio istinto da poliziotto mi suggeriva che non si trattava di un banale incidente, ma proprio mentre pensavo a questo si ripetè il rituale di prima: la barra indicò una pazzesca interferenza e lo schermo esplose nuovamente per poi stabilizzarsi su altre violente parole rivolte a me. Ciò che disse quel mattoide, che si nominava il Falco, mi stupì davvero: secondo lui avrei cambiato il mio indirizzo per rendermi latitante, così lui avrebbe scoperto la mia parola d'ordine per ripristinare il mio vero indirizzo in modo da essere presto catturato. Quando il messaggio Sparì scrissi con dita tremanti il mio nome nelle richieste di investigazione e scoprii che quel maledetto aveva ragione. Bene, ecco un altro mistero. Perlomeno i termini della questione erano chiari: o lui o io, in una serrata sfida sul piano della velocità. Mi immersi nei dati che avevo e scoprii ben presto che era ora di far lavorare l'elaboratore di DNA: sul colletto di Lamonte c'era una bella macchia di rossetto di cui COPNET aveva un campione organico. Lo trovai subito sotto LSS988 e chiesi un'analisi immediata. [...] Sono arrivato ad un punto morto. Falco si è rivelato un avversario duro e sa già tre caratteri del mio codice personale, mentre io non so come collegare tra loro tutte le persone di cui ho i dati. Le foto di archivio non mi sono utili, ma... Un momento, ho trovato! Quella foto contiene un particolare molto interessante, e credo che tutte le persone figuranti nell'archivio non siano in realtà quello che vogliono sembrare. Finalmente una traccia! [...] E sei. Il settimo carattere sembra arrivare molto lentamente. Non conosco l'organizzazione interna di Argo, ma mi sembra assai strano che Falco trovi le lettere del mio codice una alla volta. Meglio per me, ho più tempo. [...] Haas — Falco 8-0. Non sono sicuro di essere proprio a zero, ma non ho la minima idea di chi possa essere. Potrei sospettare perfino del grande Torrance, ma è inutile crogiolarsi in pensieri simili. Ho provato a tentare l'accesso ai dati "UMBRA — top secret", e sono stato gratificato da ben due avvertimenti: uno cordiale di Torrance per erudirmi sulla natura di UMBRA, e uno stranamente amichevole di Falco, con tanto di codice di accesso. Lo scrissi: un fiasco! Se sbaglio ancora una volta il mio terminale sarà disattivato all'istante. [...] Quota tredici, e da un po' il nostro amico ha rivelato un'insolita vena poetica, oh lettori! Certo, si tratta del vecchio gioco del gatto con il topo, ma non è mai divertente per il povero topo... [...] Comincio a vedere un po' di luce in fondo a questo eterno tunnel di informazioni. Questa faccenda schifa sembra essere un gioco a tre, in cui ho un nemico certo, uno probabile e uno apparentemente neutrale. Io sarei il quarto incomodo; grazie tante, Falco!. [...] Ormai sono alla fine. F. è a quota diciassette, mentre io, grazie ad un uso intensivo del DNA sono riuscito a risalire fino a parecchi decenni fa. Non ce la faccio più: ho trenta persone in archivio, e tutte sono potenziali colpevoli. La faccenda più sporca mai emersa, direi. Una sola cosa mi fa sorridere: dall'alto di tutta la sua intelligenza, il mio terribile avversario non ha capito che il mio codice non è che la richiesta del codice stesso: "Enter20charcodephras". Per il resto, mi sento come morto, ma non posso abbandonare proprio ora. [...] Sono fatto. Ha trovato il ventesimo carattere, e gli sbirri di tutto il mondo stanno convergendo qui a Rambouillet per fare irruzione nella mia deliziosa Pierre Bennite. Ho abbandonato il terminale ormai inutile e adesso sto cercando inutilmente di mettere in moto il potente 16 cilindri della mia Durango 95. Devo solo raggiungere l'autostrada, e... NOOO! Rumore di sirene: sono loro! Mi hanno trovato, è la fine....

PC

**Se avete letto bene tutto, avrete una chiara idea di quello che vi aspetta giocando a PG. L'intero gioco consiste nello spremervi i neuroni sui dati che avete cercando di capire i termini di una storia ingarbugliata, inviando nel contempo richieste continue di informazioni e aspettandone i risultati. La gara contro Falco è frenetica e serrata, e il gioco è molto interessante per chi ama i gialli. Per contro, non voglio arrivare a dire che PG è programmato in BATCH/BIOS, ma senza dubbio ci va vicino e sembra tagliato con l'accetta quanto a cura di realizzazione; per fortuna ci sono tutte le fotografie ad alzarvi il morale. E' un po' noioso l'accesso sequenziale a buona parte dei dati, specialmente quando dovete continuamente aspettarne la visualizzazione in stile telescrivente. Peccato che sembra impossibile scoprire il codice di accesso UMBRA, senza il quale perdete molte informazioni utili sulla diabolica trama: io stesso, che ho risolto il gioco, ho dovuto leggerli su un'altra conversione. In sostanza, è un romanzo giallissimo che "prende" assai e dura abbastanza, ma non credo proprio che lo rigiocherete. Sconsigliato ai politicanti e ai deboli di compren donio, proibito a chi non sa l'inglese.**

**GLOBALE 75%**

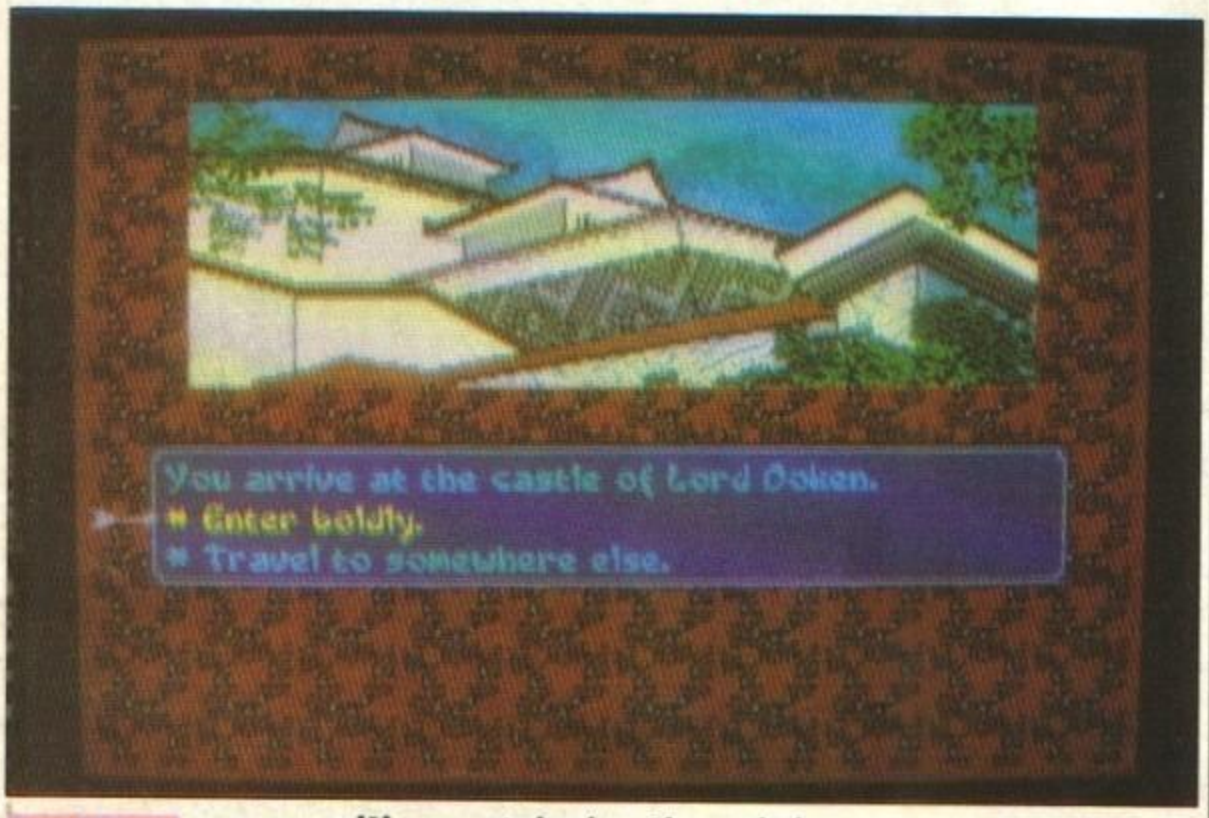
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

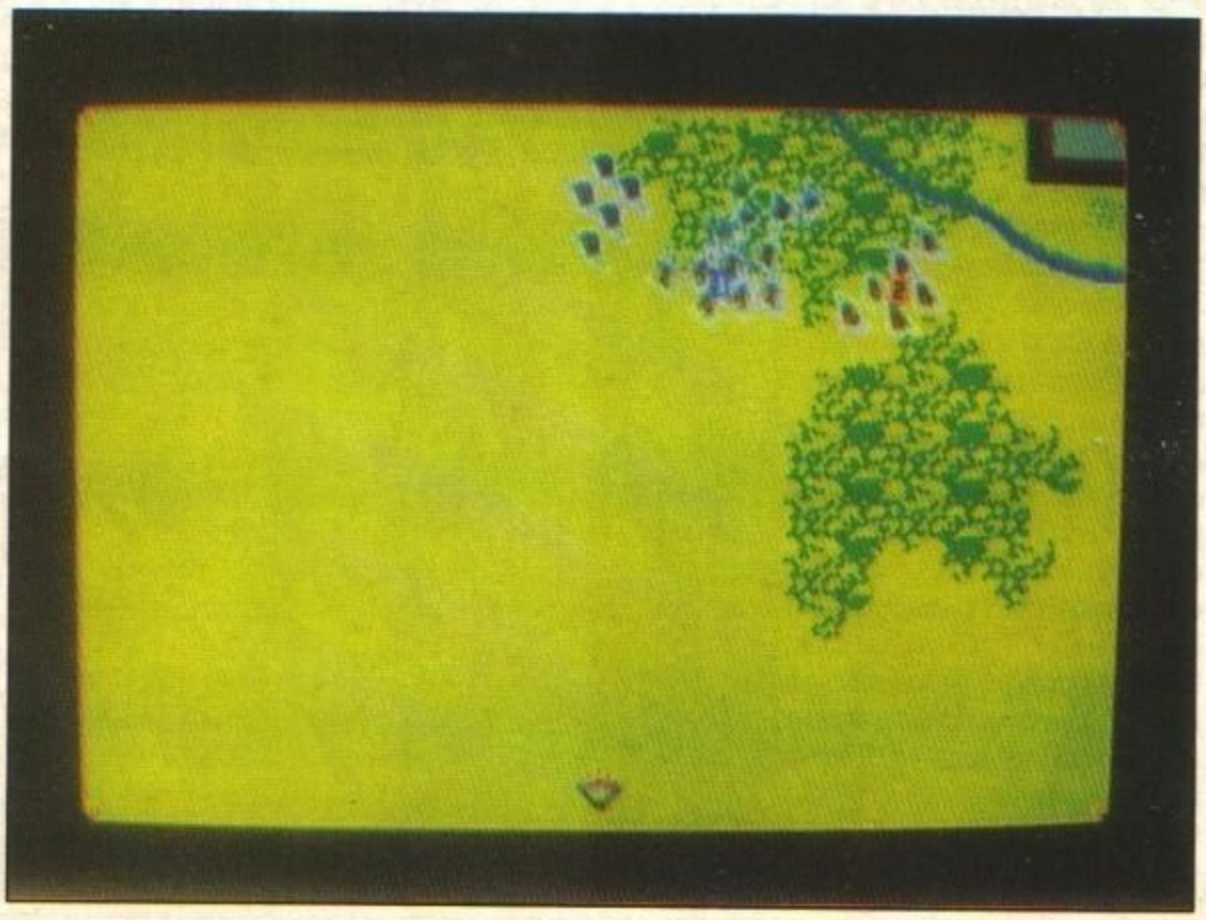
MICROPROSE'S

# SWORD OF THE SAMURAI




**Una curvilinea striscia di acciaio con un manico di cuoio lavorato è lo strumento dell'onore, uno strumento nominato katana e asservito all'abile mano di un samurai. Il samurai, a sua volta, essendo per definizione "colui che serve", è uno strumento del suo signore, e deve servirlo rispettando il suo codice d'onore in ogni punto.**

Naturalmente nel gioco voi siete un samurai, ma di tipo abbastanza particolare. Fin dall'inizio siete a capo di un manipolo di guerrieri (samurai, appunto) e il vostro scopo è allargare la vostra sfera d'influenza ingrandendo il vostro esercito e conquistando terre, per diventare via via hatamoto (signorotto locale), daymio (grosso feudatario) e infine shogun. Il gioco è fondamentalmente strategico intervallato con scene d'azione e con simulazioni belliche, ed è pilotato tramite menu. In apertura del gioco dovete scegliere la vostra arma, che simboleggia il livello di difficoltà: un misero "tanto" (pugnaletto) per i principianti, una "wakizashi" (spada corta) per gli intermedi, la "katana" per i tipi in gamba e infine la potente "no-dachi" a due mani per i veri esperti che vogliono solo il massimo delle grane. Dopo questo dovete scrivere il vostro molto onorevole nome e poi sarete esponenti di un clan, il vostro.
Adesso vi tocca la scelta della caratteristica che vi distinguerà inizialmente: onore, terreno, abilità al comando e bravura con la spada. Per spiegare meglio, ponendo che abbiate scelto il terreno, partirete con una terra più vasta di quella che avreste nel caso aveste scelto un'altra delle tre caratteristiche. Queste doti di base sono però mobili, nel senso che il vostro comportamento le può alterare. Per progredire nel gioco è necessario diventare "onolevolissimi samulai", compiendo tutta una serie di prodezze e rifuggendo da atti disonorevoli. Non siete i soli ad avere accesso a questi ultimi; nel gioco sarete sempre in lotta per la reputazione contro altri signorotti più o meno importanti, e costoro potrebbero non disdegnare le vie traverse. La punizione per gli atti altamente disonorevoli, se scoperti, è pesante: si dovrà commettere seppuku, vale a dire onorevole suicidio, o, se preferite, karakiri.
Dopo tutte le scelte precedenti vi spetta finalmente la decisione della regione giapponese dove il gioco inizierà. Con i vostri progressi la visione del gioco si andrà via via incrementando: all'inizio si disputeranno le singole cittadelle dei vari clan nell'ambito di una stessa regione, mentre verso la fine giocherete direttamente sulla mappa del Giappone, disputandovi intere provincie o anche gruppi di queste. Lo stile di gioco comunque non cambierà mai: ci saranno sempre torti da riparare, onori e terreni da conquistare e difendere e dovrete tenere un occhio sul vostro futuro. SOTS è infatti in stile saga, per cui il vostro personaggio può invecchiare e finire in un monastero Zen; in questo caso dove-



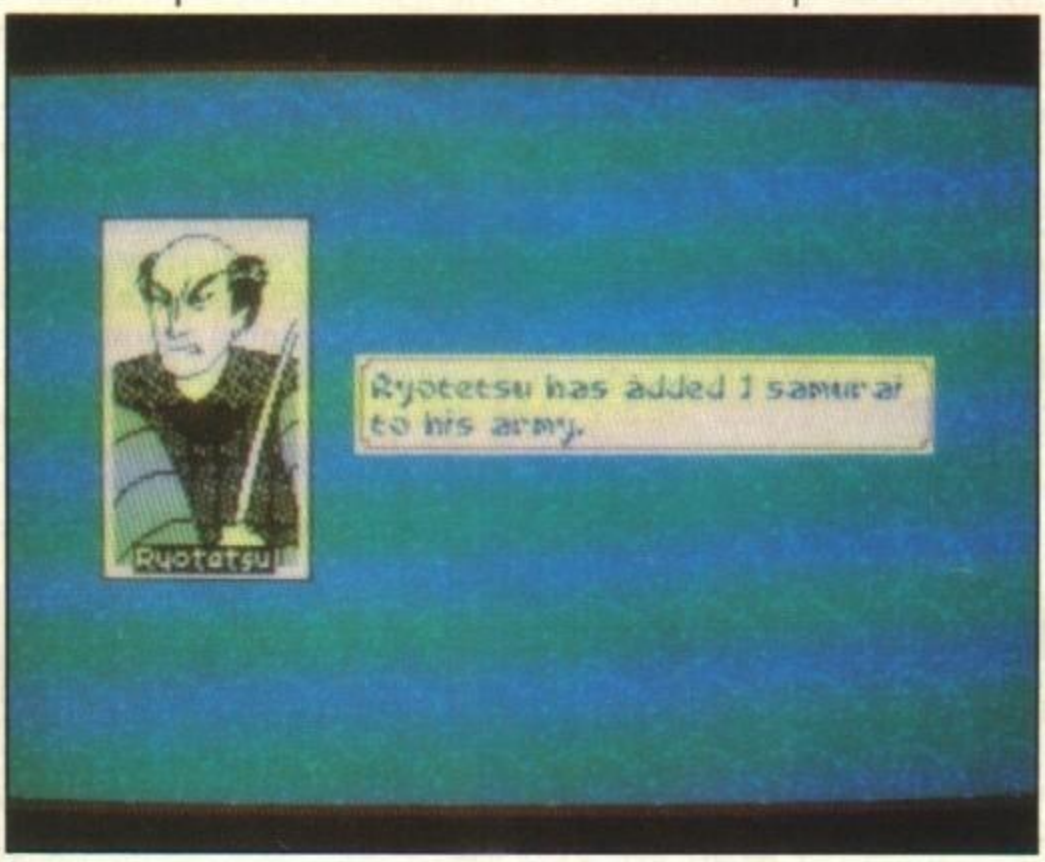


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



te assicurarvi la discendenza trovando da qualche parte una sposa che vi dia uno o più figli. Il primogenito sarà il vostro erede, potrete battezzarlo, e dopo la morte o il ritiro del padre sarà il vostro nuovo personaggio.
Quando il gioco inizia vi trovate dinanzi al menu principale del gioco, che ospita opzioni fisse e mobili a seconda delle circostanze. Una cosa che potete sempre fare, ad esempio, è allenarvi con la spada (una bella partita di sgarzo e lisca, vero Paolo?) per sapere bene come comportarvi quando dovrete duellare. Prima dissi che siete sempre in competizione, e infatti quasi dovunque nel corso del gioco potrete richiamare la tabella riassuntiva dove vedrete i brutti ceffi vostri rivali assieme a voi disposti in ordine di preferenza (verso l'inizio del gioco) o di importanza (verso la fine). Da qui potete richiedere un quadro di sintesi per ognuno di loro che vi dirà praticamente tutto sulla condizione del prescelto.
Una volta che avrete deciso cosa fare vedrete una serie di schermate che mostreranno gli eventi principali in atto: potrebbe esserci qualcuno sotto attacco, qualcuno che ha vinto una battaglia, qualcuno che l'ha persa e infine qualcuno che ci ha lasciato le penne. Quando moriranno l'attuale hatamoto o daymio si sceglierà il suo sostituto, che sarà invariabilmente il primo in ordine di preferenza; per questo motivo, siccome non si sa mai quando ciò possa avvenire, vi conviene cercare di essere sempre in testa alla classifica.
Alcuni eventi possono inguaiare i vostri rivali, e, secondo il famoso codice d'onore (che maniaci, questi giap!) dovreste prestare il vostro valoroso aiuto. In questo caso sarete nominati condottieri delle forze combinate (vostre + loro), e vedrete il teatro di battaglia con i due eserciti dove dovrete agire come in un simulatore bellico per avere la meglio.
Altri eventi potrebbero richiedere un viaggio. In questo caso potete scegliere se viaggiare soli, travestiti o con i vostri guerrieri. E una scelta importante: nel caso di un attacco descritto prima dovrete viaggiare per forza con tanto di truppe verso il territorio da difendere, mentre se quello che vi aspetta è un semplice duello è molto più onorevole viaggiare soli; il travestimento si usa quando volete tentare qualcosa di disonorevole. Lungo la strada potrebbero esserci brutti incontri di diverso tipo, ma si concludono sempre in tre modi: un duello, un combattimento in campo aperto o un assalto a un covo di banditi (abbastanza raro).
In duello vedrete la scena del luogo, il vostro eroe e il perfido nemico, e dovrete semplicemente menar spadate finché lo fate secco, mentre sullo schermo appaiono strisce di sangue man mano che i duellanti incassano colpi. In campo aperto vedrete il vostro omino piccolo piccolo che si muove lungo un paesaggio scorrevole dove deve accoppare a frecciate o a spadate tutti i nemici che arrivano da diverse direzioni. Nel covo dei banditi, infine, la visuale è quasi identica al campo aperto, ma dovete esplorare una serie di stanze e farne fuori gli occupanti insieme ad eventuali seccatori.
Man mano che il gioco prosegue avrete bisogno di un esercito sempre più forte, e potrete reclutare altri samurai tramite il menu base. Il numero di nuove leve dipenderà dalle dimensioni del vostro latifondo, per cui l'espansione territoriale è importante. Troverete situazioni di gioco diverse, ma quello che conta è tenere alto il vostro onore con una serie di mirabili azioni; se credete, potete anche donar terre ai monaci grazie al solito menu. Molto avanti nel gioco potrete dichiararvi shogun: in questo caso potrebbe facilmente capitarvi di dover combattere la battaglia finale per unificare le terre attuali sotto il vostro regno. Dopo la vittoria (cioè, se vincerete) vedrete le vostre condizioni e una loro proiezione nel futuro, e quindi il gioco finirà sotto il dominio della vostra dinastia.
Per giocare vi serviranno 512K e le schede usate sono CGA, EGA, VGA/MCGA in modo EGA e TGA, e provate un po' a indovinare la risoluzione usata. Non è difficile.




PC

**Stavolta la MicroProse è decisamente sottotono: ha voluto cimentarsi in un genere che non è esattamente il suo e ne ha fatto le spese. Cominciamo dalla grafica: niente da dire sull'evidente stile giapponese, ma ci sono pochi colori e nemmeno belli; le testate a 256 colori di giochi precedenti sono solo un ricordo. Il sonoro è a posto, e SOTS è abbastanza giocabile e interessante, ma manca qualcosa che lo renda un grande gioco; qualcosa di non meglio definito senza cui questo è soltanto un buon gioco strategico che vi coinvolgerà non oltre certi limiti. Non è un acquisto sconsigliato né consigliato: è piuttosto una bella idea asservita ad un programma realizzato solo dignitosamente.**

**Globale 77%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

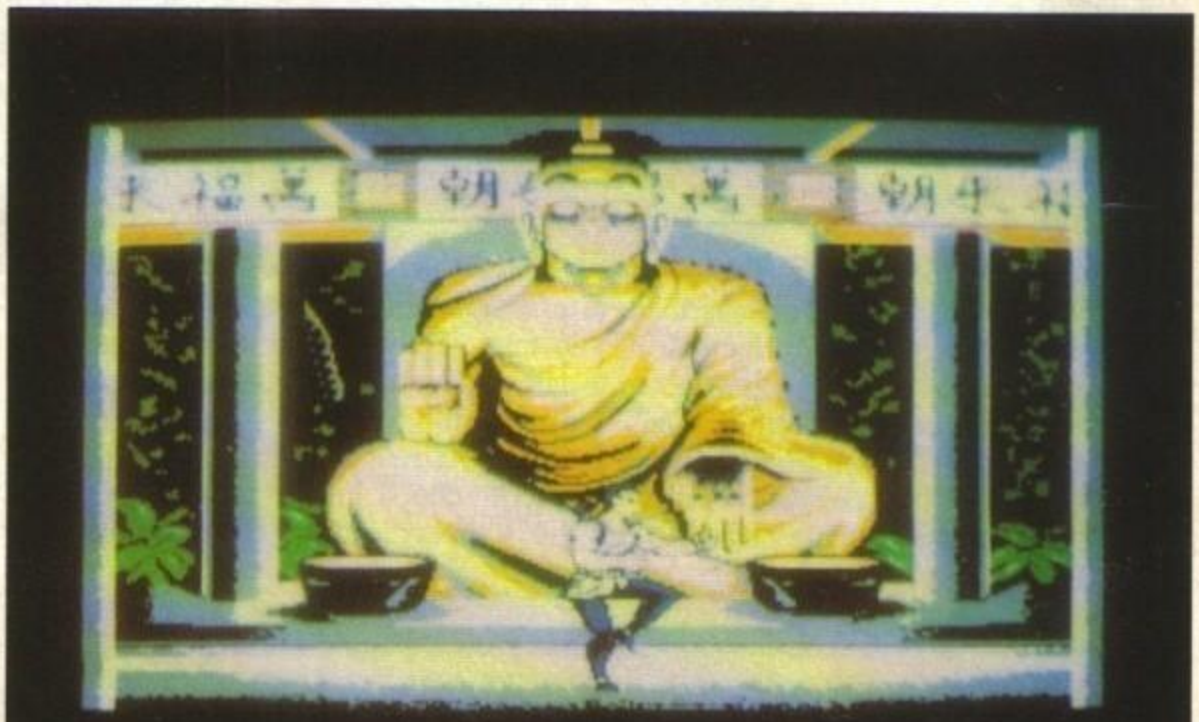
ORIGIN'S

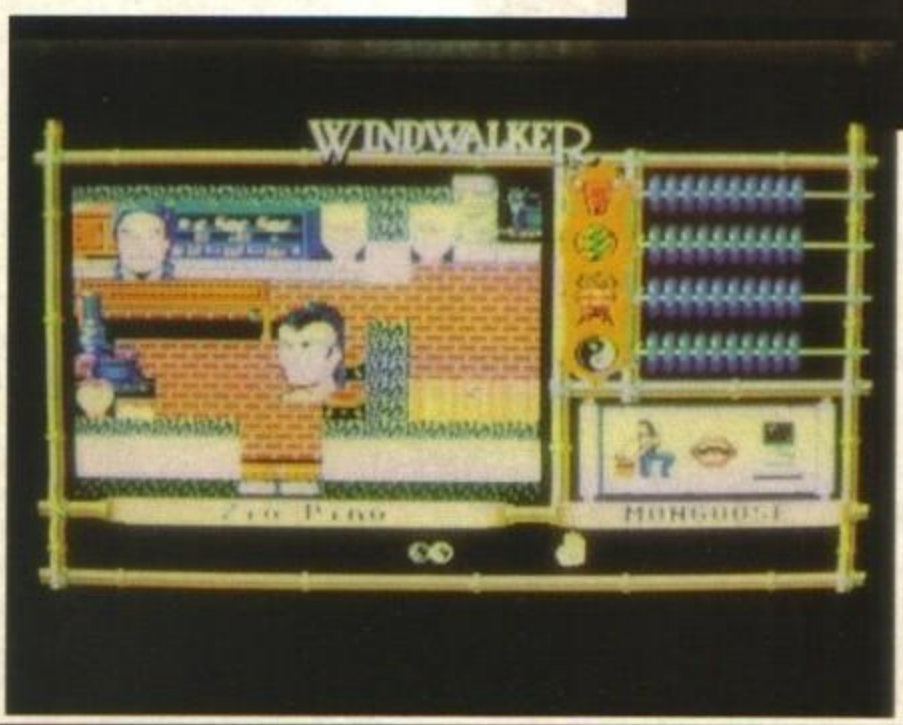
# WINDWALKER

**La Origin, fedele al suo motto "altri fanno programmi, noi costruiamo mondi", ci riprova con una miscela di riso, shuriken e santoni orientali pronta ad esplodere nelle vostre mani: il suo nome è Windwalker.**

Impero di Khantun, estremo oriente. C'era una volta una terra ridente e florida saggiamente dominata dall'imperatore Chao Ti; il luogo era un vero paradiso e gli indigeni vivevano in uno stato di pseudo-beatitudine. Ma, neanche a farlo apposta, il cattivo Zhurong si impadronisce del potere insieme al non meno perfido alchimista Shen Jang. Inutile dire che nei giorni successivi i malcapitati isolani di Khantun si sono ribellati al tiranno usurpatore con scarsi risultati sul piano pratico e altissimi su quello della difesa dell'onore (morte sul campo). I superstiti più furbi e meno orgogliosi si sono assoggettati ai desideri del nuovo imperatore covando la segreta speranza che qualcuno un giorno liberi il vecchio sovrano probabilmente rinchiuso nella prigione del palazzo. E cosi' qualcuno, un certo Moebius dell'ordine dei windwalker, ha indetto un concorso a premi per chi libera più in fretta il palazzo reale dalla gentaglia indegna di viverci. Beh, non è la prima volta che vi fate abbindolare dalla prospettiva della vittoria e cosi' avete spedito la cartolina di partecipazione, l'unica pervenuta, senza neanche conoscere il regolamento a fondo. Ed eccovi nei guai fino al collo ma sapere le regole non può che giovarvi. Come? Non l'avete bevuta? Va beh, stavo solo scherzando. Comunque la storia non cambia molto: il sommo Moebius vi ha incaricato di salvare il paese dal cattivo già menzionato e voi non ci avete neanche pensato due volte: giù piatti all'attacco. I maligni si chiederanno perché non ci prova Moebius che è al massimo ordine ottenibile (appunto il fatto che il kamikaze siete voi...

Solo, disarmato, con quattro soldi in saccoccia, ecco una vostra fugace descrizione mentre iniziate l'avventura (o l'azzardo). Il mondo di Khantun è composto da alcune isole non molto distanti tra loro e ospitanti nel migliore dei casi alcune abitazioni e nel peggiore erbaccia. Alcune case sono veri e propri mercati pieni di roba con gestori pronti alla compra-vendita e addirittura dei






quello di "windwalker") mentre voi siete un comune "mongoose" (infimo livello, c'era da dirlo?). Una possibile risposta è la seguente: il maestro non si vuole sporcare le mani per una simile impresa da quattro soldi. Resta chiromanti che per una non tanto modica cifra prevedono il futuro in maniera più o meno sibillina.

Gli abitanti possono essere di vari tipi: i più diffusi sono uomini comuni, mendicanti, guardie, ladri o ninja. In particolare questi ultimi tre sono sempre pronti ad sfidarvi a duello per farvi le feste con esiti diversi: le guardie vi vogliono schiaffare in prigione, i ladri si accontentano dei vostri soldi o, in mancanza di meglio, del vostro cibo, mentre i ninja pensano solo a eliminarvi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



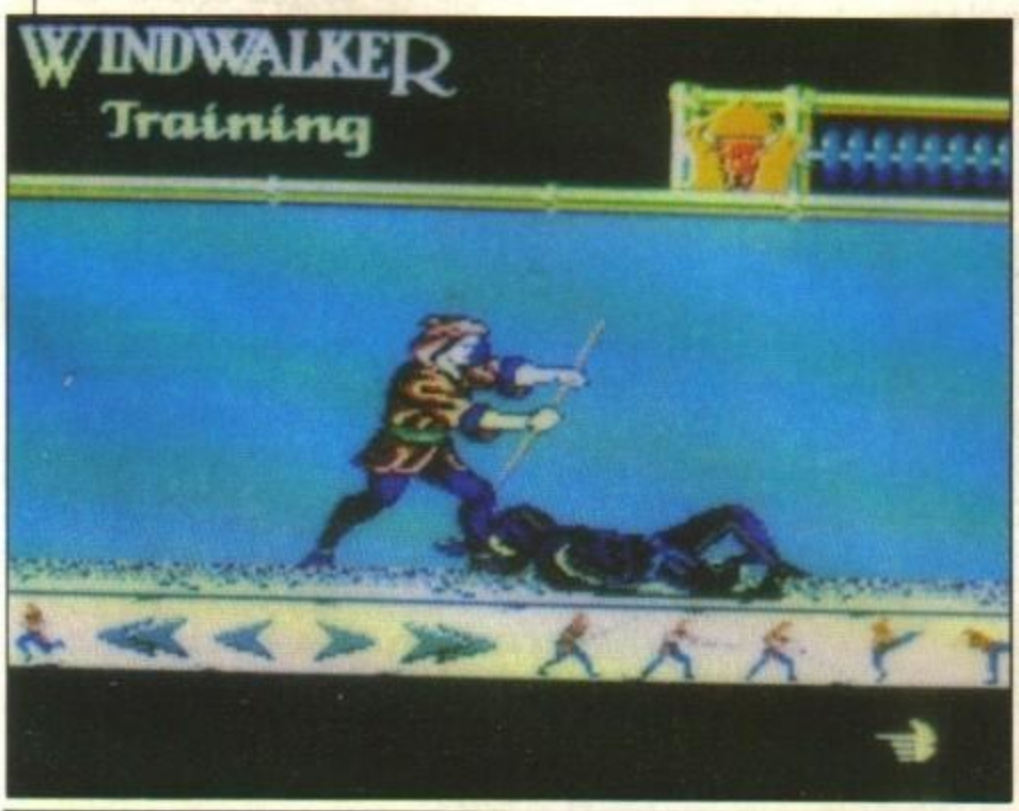
Certamente voi non volete che succeda niente del genere e combatterete per conservare la buccia intatta. I duelli offrono una decina di mosse attivabili tramite tastiera numerica o mouse: le più usate sono il calcio volante e il pugno in piena faccia, ma ognuno può sbizzarrirsi come crede. Tra le opzioni di combattimento figura anche la selezione tra "concentration" e "intuition": la prima permette il combattimento strategico dove si fa una mossa a turno, mentre la seconda simula un vero picchiaduro senza pause nell'azione (e quindi è vivamente sconsigliata, specialmente col mouse).

Nel combattimento viene mostrata in alto a destra la barra di energia (o stamina o hit points che dir si voglia) che diminuisce ogni volta che prendete qualche carezza. Se vedete che la situaziône è critica potete anche scappare, ma la fuga vi costa un punto di onore e non è che ne abbiate molti. Gli altri parametri personali sono il karma (equivalente della costituzione per i giochi di ruolo) e l'energia spirituale.

Nel gioco siete rappresentati da una faccina che cambia atteggiamento quando non si sente troppo bene per mancanza di cibo o per le troppe sberle prese. Il paesaggio, poi, sembra proporre un'originale teoria secondo cui la terra sarebbe un cilindro di diametro strettissimo. Infatti basta fare qualche passo in alto o in basso per avere uno scorrimento completo.

Tra le possibilità del gioco non potevano mancare i dialoghi, attivabili tramite dei menu abbastanza comodi, o gli oggetti da prendere e ficcarsi in saccoccia. In più lo scorrimento del sole vi dà l'idea approssimata dell'ora attuale. Nel caso che siate stanchi o vogliate fare scorrere il tempo più velocemente basta srotolare il pratico lettino portatile giapponese che portate sempre con voi e buttarsi nelle braccia di Morfeo.

Nel caso di funeste conseguenze (morte indesiderata) verrete resuscitato dal santone dell'isola di partenza, ma perderete un punto di karma. Piccolo difetto è che appena venite resuscitato viene anche salvata la partita, per cui attenti alle vostre azioni e ricordatevi di ricaricare un precedente salvataggio se sentite di essere vicini alla fine.




PC

Per una volta il PC può vantare una presentazione migliore dell'Amiga (in modo VGA, s'intende) anche se nel gioco vero e proprio le due versioni sono praticamente identiche. I possessori di computer veloci potranno godere di uno scorrimento dello schermo più rapido (se vogliamo fare ancora paragoni la velocità dell'Amiga equivale pressapoco a quella di un AT da 6/8 MHz) che farà sicuramente piacere ai poveri utenti frustrati che pensano soltanto:"ma questi super computer non li sfruttano mai bene". Il gioco comunque è una specie di avventura arcade dove serve cervello l'abilità nei combattimenti. Anche se odiate i picchiaduro non c'è da aver paura perché le sezioni di combattimento hanno una particolare architettura dove conta molto di più la strategia che la velocità pura abbinata ai riflessi. L'avventura vera e propria è interessante alle prime battute ma sulle lunghe distanze può cominciare ad annoiare, tutto sta nel come progredite. Un gioco abbastanza ORIGINale consigliato soprattutto agli appassionati.

**Globale 81%**

Amiga

Windwalker è un gioco apprezzabile sotto vari punti di vista: in primis per quel microcosmo che gravita attorno al personaggio in ogni angolo della mappa. Dovunque andiate siete sempre circondati di personaggi buoni o cattivi: camminano, si infilano in un tempio, vi avvicinano per derubarvi, vi sfidano a duello e anche quando vi imbarcate troverete in mare navi imperiali che vi bombardano oppure terribili mostri marini. Non succede mai come in altri giochi del genere, che dobbiate intraprendere un viaggio senza che vi accada qualcosa di nuovo durante il tragitto. Inoltre c'è una carica di Oriente che non avevo ravvisato né in un Exploding Fist né in un Tiger Road. Certo il gioco non è originalissimo e ha un'interfaccia abbastanza limitata per l'uso degli oggetti e il dialogo con i personaggi ed è anche un po' lento. Ma questo non fa forse parte del credo orientale improntato alla riflessione? Meditate gente, meditate...

**Globale 80%**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

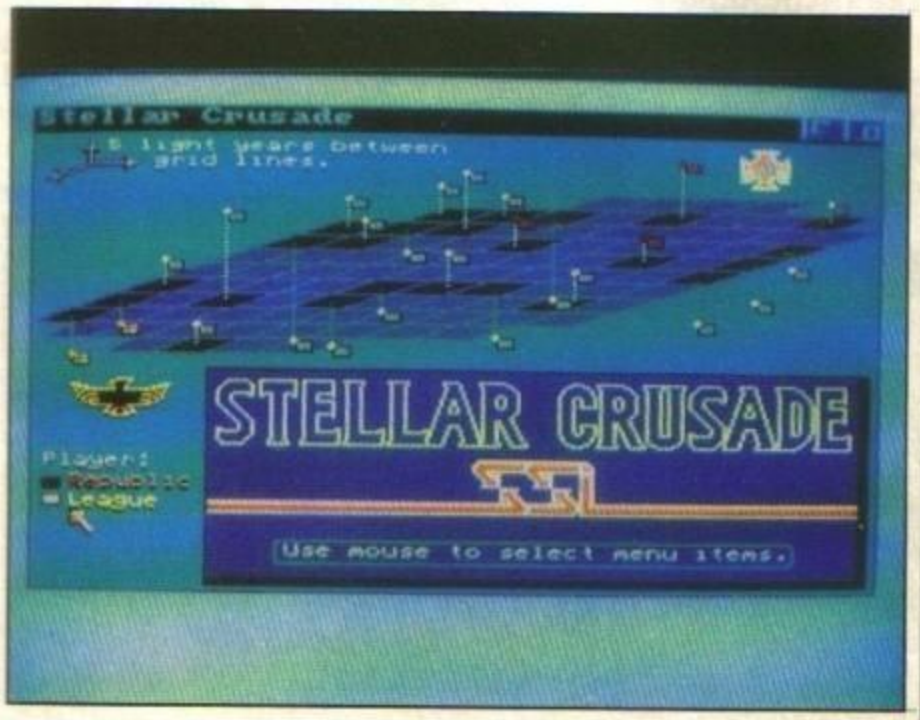


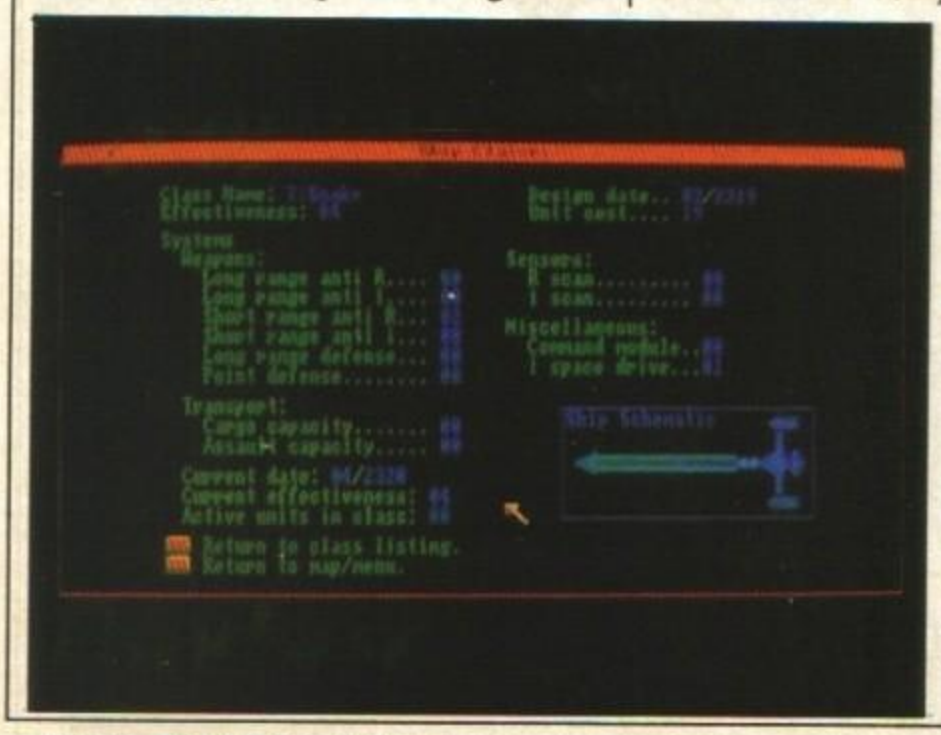
SSI's

# STELLAR CRUSADE

**Nella galassia di Kiffryn esistono due corporazioni che si contendono ogni corpo stellare che si trovi al suo interno. Molti planetoidi sono ancora da esplorare e potrebbero riservare grandiose sorprese, sotto ogni punto di vista: economia, abitabilità, risorse e così via, e voi, che siete a capo della cosiddetta Lega, dovrete fare politica, guerra, economia perché la vostra fazione colga il meglio di quanto si scoprirà offrire questa galassia sterminata. Con tanti saluti alla Sacra Repubblica del Popolo.**

Appena caricato il gioco vi si presenta una lista di opzioni che vi consente di dare subito una particolare impostazione alla partita che giocherete: si può partire ad esempio da una guerra già in corso, e per questo nel manualetto vengono riportate il numero di unità che utilizzerà ogni schieramento. Altrimenti si inizia in pace e prima o poi scoppia il conflitto. Una volta fatta la scelta, potrete osservare una mappa in isometria della galassia di Kiffryn con i due sistemi attualmente in vostro possesso (Alger e Laird's Star) e i tre governati dalla Sacra Repubblica del Popolo, dai nomi molto ottimistici: Progresso, Fratellanza e Unità. L'isometria non serve però a identificare le coordinate Z di ogni sistema ecco che quindi vengono riportate anche le altezze dei sistemi rispetto a una linea equatoriale immaginaria. Ogni mondo può essere esaminato liberamente puntandolo col cursore: a questo punto si apre una finestra che riporta quattro diagrammi areali circolari e che consta di altre tre aree. I quattro diagrammi indicano, secondo la grandezza degli spicchi, la situazione agricola, delle raffinerie, di estrazione e industriale del sistema selezionato. Le tre aree rimanenti sono dedicate al resoconto demografico, alla condizione militare e della flotta astrale. Una volta esaminato il proprio e l'altrui spazio stellare, inizia il gioco vero e proprio che, come indica giustamente il manuale si può dividere in tre fasi: la fase dell'Economia, la fase degli Spostamenti e la fase delle Risoluzioni. Nelle prime due il vostro compito sarà quello di pianificare, nella terza fase vi verranno forniti i risultati della vostra politica economica e bellica; ogni iniziativa può essere intrapresa grazie a dei menu che si aprono non appena il vostro cursore raggiunge il bordo superiore dedicato dello schermo, pulsante destro del mouse premuto. I due menu dell'Economia consentono di impostare un piano per la crescita della vostra potenza sia economica sia militare. Il tutto deve passare attraverso tre sottofasi nelle quali dovrete gestire alla meglio le risorse di un pianeta che sono cibo, metalli e sostanze organiche, costruire centri di produzione, raffinerie, fabbriche etc., sfruttare il surplus di beni accumulato. Ci sono varie situazioni che possono venirsi a creare: alcuni mondi estremamente industrializzati potrebbero mancare di materie prime e allora voi dovrete provvedere a trasferire tali materiali da altri pianeti; oppure potrebbe scoppiare una rivolta per mancanza di cibo e dunque voi dovrete sedarla. La vostra flotta può subire dei cambiamenti nei più piccoli dettagli, ma l'importante è scegliere la classe e l'armamento giusto per ogni nave. Conclusa la fase dell'Economia, si passa a quella dello Spostamento, che include anche quella di Combattimento. Ciò che possono fare i vostri stormi di astronavicelle sono missioni di trasporto, di attacco, di riserva. Nel primo caso non ingaggeranno mai battaglia col nemico, nel secondo caso attaccheranno se è scoppiata la guerra, nel terzo si difenderanno se attaccate. I comandi che potrete inviare alle varie sezioni della vostra flotta sono molteplici: potete assegnare a certe navi il compito di creare scompiglio tra gli schieramenti nemici con raid





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

repentini, ad altre di proteggere la vostra nave da carico e così via. Non mancano i reparti d'assalto a terra. La battaglia potrà avere vari sviluppi e il programma prevede una serie di percentuali di vittoria per ogni azione compiuta. Determinanti nel corso dei combattimenti saranno i tipi di armi con cui ciascuna nave è equipaggiata: ognuno infliggerà un certo numero di danneggiamenti al nemico a seconda delle sue caratteristiche intrinseche; le più devastanti sono le cosiddette Anti-r che possono distruggere un'intera astronave con un solo colpo. Va anche considerato che i combattimenti possono svolgersi a breve o lunga distanza e ciò influirà notevolmente sui parametraggi coinvolti.

Amiga

**Questo Stellar Crusade comprende proprio tutto. Niente è sfuggito a questa epopea fantascientifica tradotta in gioco di strategia più verosimilmente che si poteva. Siete a un tempo un economista, un politico, un generale, uno stratega, un esploratore e non so quale altra carica ancora vi tocca rivestire. E' sicuramente questo il grande pregio di Stellar Crusade, quello di offrire un grandioso scenario che comprende ogni evento storico plausibile; dopo averlo giocato, potreste quasi scriverci un romanzo, anzi un libro di storia riportando date, nomi, luoghi perché nel corso di ogni partita è indicato proprio tutto. Detto questo, si può recriminare sul fatto che su un 16 bit uno si aspetta qualcosa di diverso dal solito gioco da tavolo; e in effetti la SSI se escludiamo la saga di D& D ha sfornato sempre giochi che "piaceranno agli appassionati" però Stellar Crusade è talmente grandioso che sembra più un'esperienza che un gioco. A voi la scelta.**

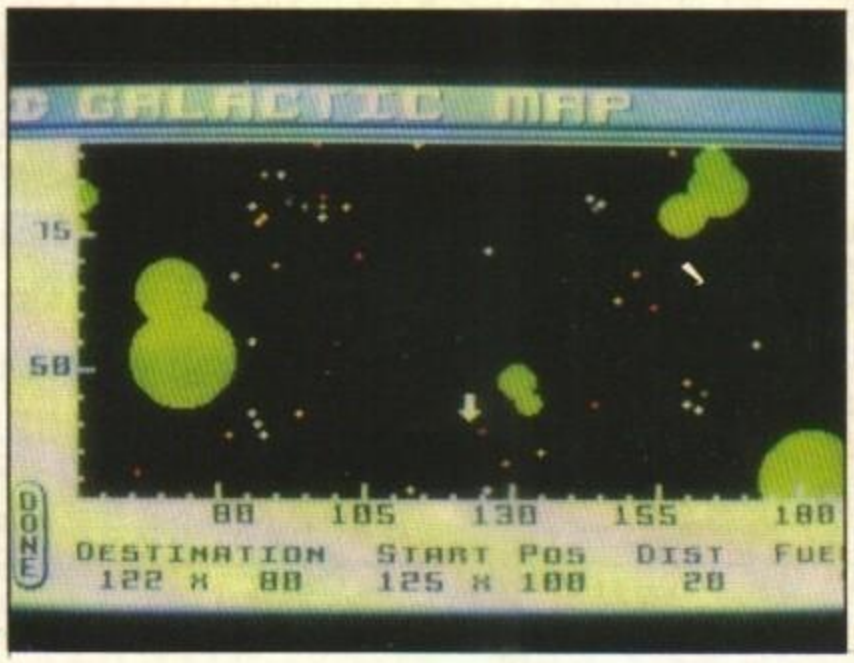
**GLOBALE 85%**

ELECTRONIC ARTS'

# STAR FLIGHT

Recenti studi sulle regioni più a sud del pianeta Arth, vostra madrepatria, hanno portato alla luce i resti di un'antica civiltà sotterranea, esistita migliaia e migliaia di anni fa. A giudicare dai risultati ottenuti, questa razza di uomini arrivò su Arth grazie ad una gigantesca astronave, che portava il nome di un tennista alquanto conosciuto a quei tempi, tale Noah.
Apparentemente gli esseri umani stavano tentando di sfuggire allo sterminio da parte di tre razze aliene: gli Uhleks, i Gazurtoids e i Phlemags (già con questi nomi... Ndt). L'astronave sembrerebbe provenire da un pianeta che finora esisteva solo in leggenda: il pianeta Terra (oooooh!).
Perennemente alla ricerca delle proprie origini, la popolazione di Arth decide di allestire un equipaggio interstellare (di cui voi naturalmente fate parte); avendo acquisito e riscoperto grandi conoscenze riguardo alla Terra , il compito di tale equipaggio sarà quello di esplorare la galassia e scoprire esattamente cos'è accaduto al pianeta sopra citato.

Il progetto purtroppo non è finanziato dal governo e i fondi sono relativamente esigui, quindi tutto quello che avete a disposizione per iniziare è una semplice astronave standard. Sta a voi e al vostro equipaggio scoprire ed estrarre minerali, trattare manufatti alieni ed incontrare nuove forme di vita, con cui trattare, guadagnare un bel po' di denaro e comprare un'astronave migliore con cui esplorare zone sempre più sconosciute dell'universo (hmmmm... mi sa un po' di Elite... Ndt).
L'intrepida avventura ha inizio nello spazioporto: raffigurato come un piccolo uomo in uniforme rossa, avete la possibilità di compiere immediatamente numerose scelte. Potete ora controllare la vostra situazione economica, visitare l'emporio e comprare un nuovo motore, scudi, cannoni laser, o missili per la vostra astronave. Comunque è raccomandabile acquistare delle espansioni per la stiva, giusto per iniziare (ehi, ma mi avete affibbiato la traduzione di Elite!!! Ndt).
Ora bisogna sceglier l'equipaggio: umani, rettili, insettoidi, esseri-pianta e androidi aspettano solo di essere ingaggiati e ciascuno di essi, pur necessitando di un certo periodo di rodaggio, è specializzato nella navigazione, nelle scienze, nella medicina e così via.
La vostra astronave (che può essere battezzata a vostro gusto e piacimento all'inizio di ogni partita) viene così dotata di un motore e una piccola quantità di carburante. Una volta assegnato un incarico a ciascun membro della truppa, avete la possibilità di andare da qualsiasi parte vogliate. In questo caso è consigliabile iniziare con l'esplorare il sistema solare, prima di affrontare viaggi più impegnativi, tanto per impratichirsi con il controllo del gioco. Inoltre è possibile collezionare alcuni minerali pregiati, che vi permetteranno di migliorare la vostra astronave quando vi sentirete pronti per imprese più rischiose.
Collezionare minerali, artefatti e così via sui pianeti è possibile grazie a un veicolo da terra, che è possibile pilotare in una zona limitata all'area di atter-






http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Review

raggio della vostra astronave.
Mano a mano che si prosegue nel corso del gioco si viene a conoscenza di informazioni importantissime da cui apprendete l'instabilità del sole di Arth. Sembra inoltre che ciò sia più di un comune fenomeno naturale. Il vostro compito diventa così ancor più proibitivo, dato che ora dovete anche scoprire quanto più possibile riguardo alla vostra galassia, sperando di ricavare la soluzione per quello che è accaduto, prima che il vostro sole si trasformi in una nova (...ciò mi rammenta che ho appena preso un cinque in geografia astronomica Ndt).
Il gioco è parecchio lento all'inizio e osservare la vostra astronave che atterra porta via parecchio tempo: comunque è possibile saltare la sequenza d'atterraggio ed una volta che si inizia ad esplorare all'esterno del sistema di Arth, Starflight diventa molto interessante.
Ci sono duecentosettanta sistemi stellari e ottocento pianeti che aspettano solo di essere visitati, con minerali, antichi (o moderni) reperti, varie forme di vita aliene e merci da essere scambiate.
Fortunatamente Starflight non vuol dire solo andare in giro a vanvera; ci sono i combattimenti spaziali ed altri elementi, come il terminare il carburante nei momenti più inaspettati, la gravità fortissima di alcuni pianeti, le comunicazioni di malfunzionamento del motore, perturbazioni galattiche e forme di vita ostili; Spaceflight non è certo un giochetto per ragazzi!

Sebbene il sonoro sia patetico e le animazioni povere. Starflight è terribilmente intrigante da giocare. Esiste veramente quel feeling di scoperta e di eccitazione non appena si oltrepassa il sistema di Arth. Inoltre è grandioso lasciare lo spazioporto al controllo di un'astronave armata di tutto punto con scudi, laser, missili e un mega, super potente motore così tosta da dare del filo da torcere anche al mitico Enterprise. Ah, se solo potessi avere l'equipaggio di Kirk... (Huh? Ma questi inglesi non sono mica normali... Ndt)

Amiga

**GLOBALE 82%**

Select
P. le Gambara n.9 Milano
Tel. 9093527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 314
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

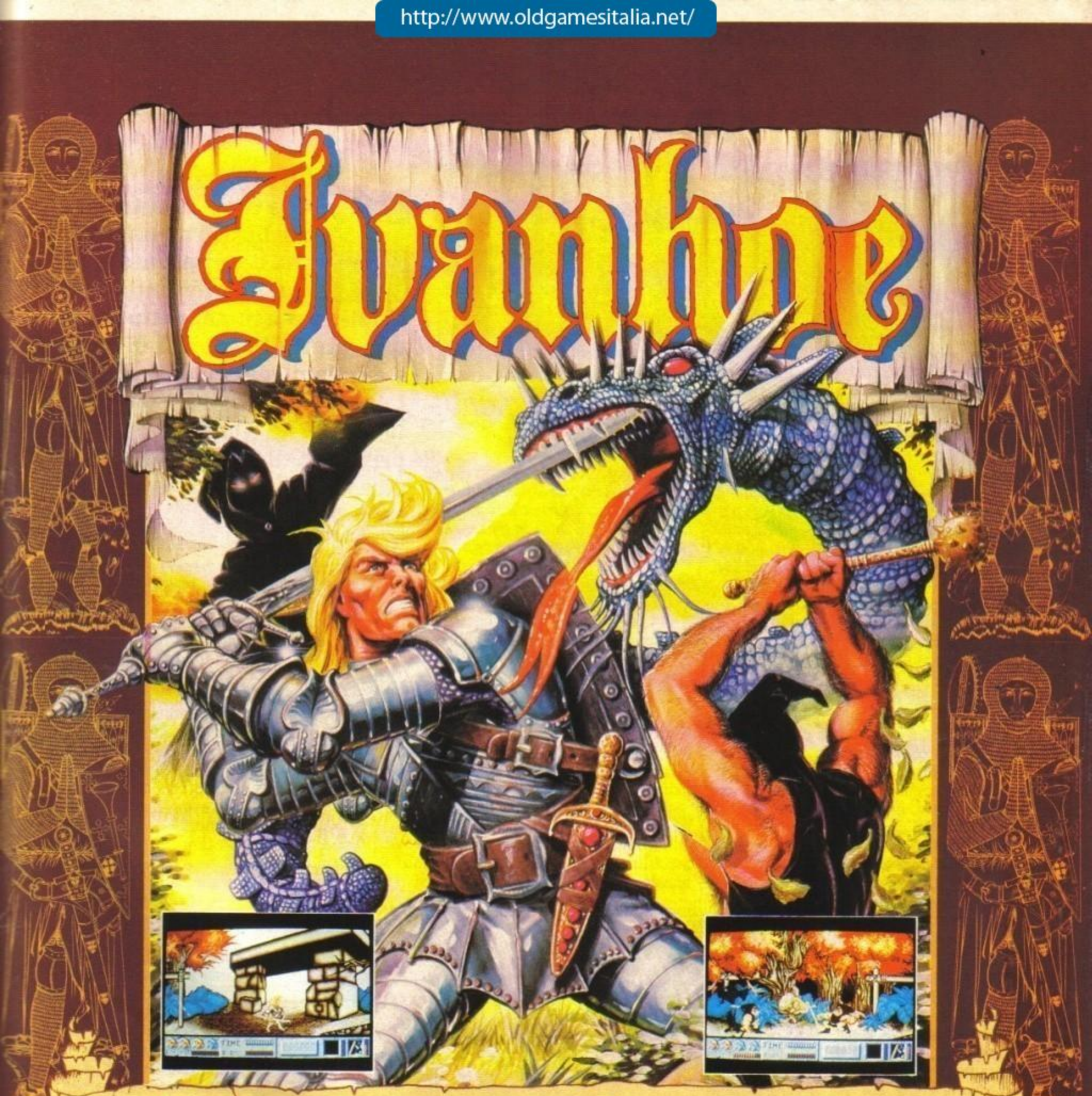
Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Ivanhoe



Superba animazione creata dal famoso cartonista autore dell'acclamatissimo 'ASTERIX'.
Entra da protagonista in questa fantastica avventura basata sul mitico e leggendario eroe "IVANHOE". Su uno sfondo a scrolling orizzontale, dovrai misurarti con draghi, streghe, pirati e tanti altri.

Disponibile per ATARI ST e AMIGA a Lit. 49.000.

LEADER
DISTRIBUZIONE

ATARI ST
AMIGA

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OMNITREND'S

# PALADIN

**On questi ultimi tempi i giochi di ruolo hanno quasi soppiantato le classiche avventure testuali in virtù soprattutto di una grande flessibilità di gioco e di una maggiore azione. E se la Infocom tiene duro sul fronte adventure, la Omnitrend prende la strada per il futuro con Paladin. Sarà un degno gioco di ruolo?**

Brandon è' un fiero paladino che aspira con tutta l'anima a diventare cavaliere alla corte di Re Artù'. A tal fine ha raccolto una piccola banda di amici dalle svariate classi per far fronte ai pericoli dell'ignoto. Voi siete gli illuminati condottieri del party e dovete guidarlo con mano sicura attraverso le diverse missioni. All'inizio potete scegliere di cimentarvi in uno dei ventisei scenari preprogrammati di difficolta' variabile. L'ordine è assolutamente a piacere, anche perché l'unico personaggio che potete modificare é il vostro paladino, mentre i compagni di battaglia variano ad ogni missione. Gli obiettivi sono di quattro tipi diversi: salvare dei poveri prigionieri, uccidere un certo numero di nemici, trovare delle pergamene particolari o uscire dallo scenario di combattimento. Naturalmente ci può essere più di un obiettivo da raggiungere per cui nelle missioni più difficili potreste trovarli tutti e quattro, e non è finita: a complicare ancora le cose c'è il tempo limite, alla fine del quale tutto è perduto. A conti fatti sono disponibili mediamente cento turni, una cifra non trascurabile che di solito viene giustamente impiegata nella ricerca. Una volta scelto lo scenario desiderato l'avventura ha inizio: viene mostrata una lista con tutti i compagni e le rispettive classi di appartenenza. Il paladino è sicuramente il miglior guerriero, grazie alla sua abilità con la spada e alla robusta armatura di cui è dotato; tuttavia deve fare i conti con una mobilità abbastanza bassa. I comuni spadaccini sono leggermente meno abili ma hanno maggiori capacità di movimento. Anche i ranger sono molto agili e pagano una minore attitudine al combattimento con la possibilità di usare alcune magie. I veri maghi, invece, devono puntare tutto sulle loro arti mistiche, visto che con la spada ci sanno fare ben poco. Mancano all'appello solo i ladri, gente munita di spade e armature non molto efficaci, ma sempre da non trascurare. Ogni personaggio ha anche delle caratteristiche particolari di cui tener conto a scanso di brutte sorprese: si va dai punti di movimento ai fattori visivi, ma andiamo con calma. I punti di movimento consentono al guerriero di fare una qualsiasi azione, posto che ne abbia in numero sufficiente: per spostarsi ne bastano in media tre o quattro, a seconda del terreno che si attraversa, mentre per usare magie la quantità richiesta è sensibilmente piu' alta. Il fattore di vitalità indica quanta energia residua abbia un personaggio, e diminuisce costantemente ogni volta che si agisce; in compenso aumenta anche in relazione al fattore di salute. Quest'ultimo va tenuto d'occhio con attenzione perché quanto più si abbassa, tanto piu' cresce la possibilità che il combattente in questione muoia di un colpo altrimenti non letale. L'ingombro indica il peso degli oggetti che il vostro uomo porta con sé; il limite varia ovviamente da classe a classe.

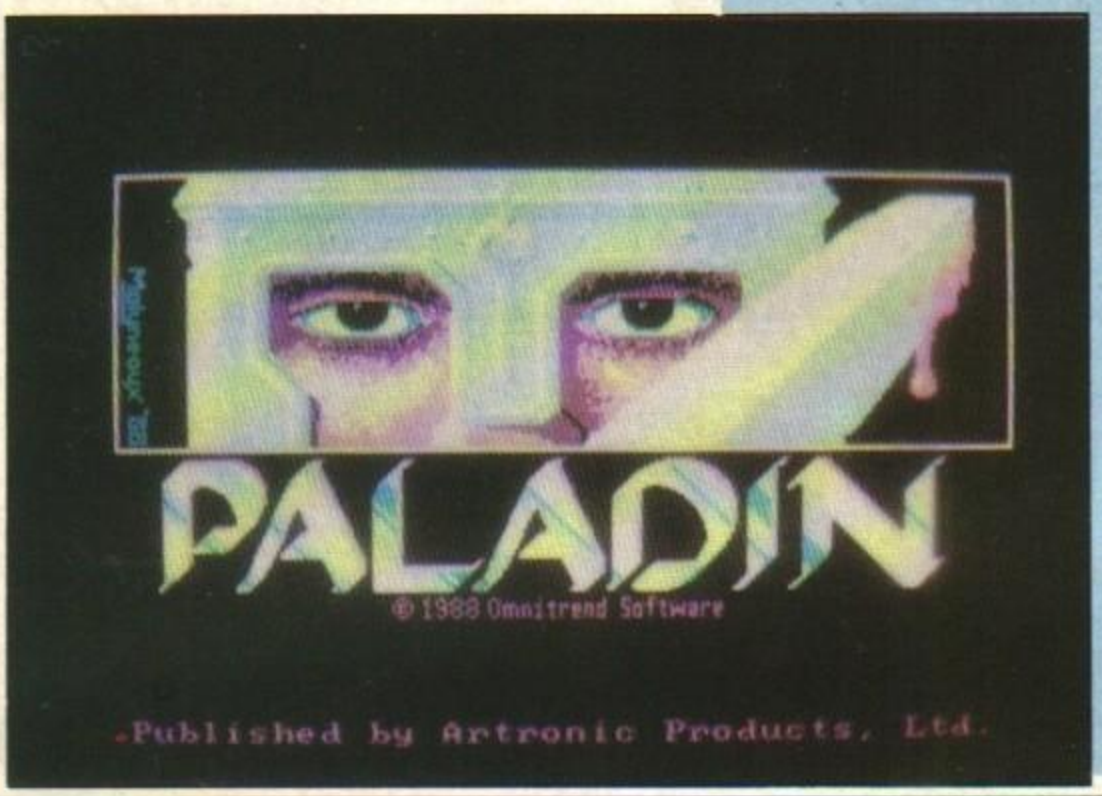
L'accuratezza, poi, indica chiaramente la precisione con cui uno maneggia il fiero brando. Completano la lista i fattori visivi, utili solo quando si sia in possesso di due oggetti particolari. Nel gioco dovete muovere i personaggi a turno nelle direzioni desiderate, tenendo conto che ognuno può andare dove vuole indipendentemente dagli altri e l'unico limite sono i punti di movimento. Durante il viaggio si viene non di rado a collidere con i mostri locali, generalmente troll o comuni guerrieri, con cui conviene giocare duro tanto per dare retta al famoso detto "non rimandare l'uccisione del nemico a domani, quando potresti farlo oggi". A questo proposito i maghi farebbero bene ad usare le magie offensive di cui sono dotati: una "fireball" ben piazzata è sempre molto efficace e non troppo costosa in relazione ai risultati; altrimenti si può ovviare con la "mind stun" per stendere momentaneamente l'avversario e finirlo manualmemte. Altre magie disponibili sono "detect door", "speed", "confuse" e "invisibility". Nonostante tutto anche i personaggi "normali" possono rimediare alle carenze magiche imboscandosi e utilizzando oggetti magici. Tra questi l'"orb of fire" è molto promettente e ricorda da vicino la magia "fireball": dopo l'uso un'area di tre caselle di lato è ben ripulita. E ancora più potenti sono gli "explosive crystals", dato che hanno effetto su ben cinque caselle. Le sfere magiche hanno invece la non trascurabile capacità di assorbire attacchi all'arma bianca ma sono totalmente inadatte ad arginare tempeste di incantesimi. Un certo amuleto permette letteralmente di volare in barba a ostacoli naturali, ma la durata di levitazione è molto scarsa, per cui conviene cautelarsi. Se poi riuscite a cuccarvi una bella borsa il numero di oggetti imbarcabili aumenta considerevolmente. Infine, con uno speciale anello o una bacchetta particolare potete attivare il modo mappa e vedere tutto quello che vi circonda anche se non l'avete esplorato

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



completamente. Una volta completato uno scenario avrete la possibilità di entrare direttamente in un altro con lo stesso paladino leggermente più abile grazie all'esperienza acquisita. E anche dopo che avete finito tutte le missioni niente impedisce di crearsene delle altre o farsele fare da qualche amico con l'apposito "quest builder" incluso. Per tutti colori che vogliono cimentarsi: drive da 5 1/4 e scheda CGA o EGA.




PC

**Classificare Paladin come un gioco di ruolo è un po' fuori luogo, anche perché l'unico personaggio che ci si puo' costruire è il paladino, mentre i compagni sono fissi e intoccabili. Diciamo pure che ricorda molto come impostazione Times of Lore, con la differenza che questo è più strategico e meno arcade. Bisogna considerare che è molto semplicistico come struttura e le cose da fare non sono molte: uccidere qua, prendere là e basta. Tuttavia con ventisei missioni tutte diverse potete sbizzarrirvi un pochino tenendo conto che ciascuna può durare circa un'ora. Il controllo dei giocatori avviene a tastiera o mouse, ma quest'ultimo è sfruttato talmente male da rendere comunque necessaria la tastiera. La grafica è pienamente nella media come è lecito aspettarsi da un gioco di questo genere. In definitiva un'avventura che mi sento di consigliare veramente solo a degli appassionati, gli altri farebbero bene a dargli un'occhiatina.**

**Globale 70%**


# SoftMail

## Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

| | |
|---|---|
| **Accessori** | |
| *Accesori per il mouse* | *tel.* |
| *Cloche per Flight Simulator* | *tel.* |
| *Dischetti TDK & bulk* | *tel.* |
| Flicker master Amiga | 29.000 |
| *Joysticks & schede joy.* | *tel.* |
| *Vaschette porta dischetti* | *tel.* |
| **Libri, hint & tips** | |
| *Adv. dungeons & dragons* | *tel.* |
| *IlibroGAME® & roleGAME* | *tel.* |
| Quest for clues | 39.000 |
| *consigli per 50 giochi* | |
| Quest for clues II | 39.000 |
| *consigli per 40 giochi* | |
| *Sierra On-Line* | *tel.* |
| *Tutti i libri IHT* | *tel.* |
| **Amiga** | |
| *AD&D* | *tel.* |
| Barbarian II * | 39.000 |

**Vieni a tovarci alla Grande Fiera D'Aprile**

ABACUS

**a Milano dal 21 al 29 aprile 1990: potrai comprare direttamente le ul-**

| | |
|---|---|
| Barbarians II (Psygnosis) | tel. |
| Basketball | 49.000 |
| Batman: the movie | 29.000 |
| Beverly Hills Cop | tel. |
| Bloodwich * | 49.000 |
| Bomber * | 59.000 |
| Cabal | tel. |
| Corvette | tel. |
| Deluxe Strip Poker VM18 | 39.000 |
| Double dragon II | 29.000 |
| Dragon's Lair II | tel. |
| Dr. Doom's revenge # | 29.000 |
| Dragons breath # | 49.000 |
| *Demo disk #* | *5.000* |
| Dungeon master editor | 45.000 |
| Femme fatale VM18 | 59.000 |
| Fighting soccer * | 18.000 |
| Footballer of year II | 29.000 |
| Future wars # | 29.000 |
| F16 Combat pilot # | 59.000 |
| F29 Retaliator | tel. |
| Gazza's supersoccer * | 29.000 |
| Ghostbusters II * | 49.000 |
| Ghouls'n'ghosts | 18.000 |
| Hard drivin | tel. |
| Honda RVF 750 * | 59.000 |
| Horse racing | 49.000 |
| Indy: the adventure # | 59.000 |
| Infestation | tel. |
| Iron Lord | 39.000 |
| It comes from the desert * | 49.000 |
| *richiede 1Mb* | |
| Kick off # | 29.000 |
| Extra time # | 18.000 |
| Lancaster * | 19.000 |
| Magic J. Basketball | 79.000 |
| *richiede 1Mb* | |
| Maniac Mansion | 59.000 |
| Midwinter | tel. |
| Mystere # | 39.000 |
| Ninja Warrior | 29.000 |
| Omega | 49.000 |
| Operation thunderbolt | 29.000 |
| Planet of lust VM18 | 55.000 |
| P47 Thunderbolt | tel. |
| Reel fish'n | 79.000 |
| S.E.U.C.K. * | 49.000 |
| Sex fonts vol.1 | 59.000 |
| Shadow of the beast | 69.000 |
| *contiene T-Shirt* | |
| *Scenery disks Flight Simulator* | *tel.* |
| Sim city 1.2 | 65.000 |
| *doppia versione 512Kb/1Mb* | |
| Space ace | 80.000 |
| *512Kb, 4 dischetti* | |
| Space quest III | 99.000 |
| Star command | 69.000 |
| Super wonderboy * | 18.000 |
| The untouchables | 29.000 |
| TV sports basketball | tel. |
| Virus killer 2.1 # | 29.000 |
| Wayne G. Hockey | 75.000 |
| *richiede 1Mb* | |
| Winners (raccolta) | 49.000 |
| World Cup 90 # | tel. |
| WWF Wrestling | tel. |

***Apple IIe, IIc telefona***

| **Atari ST** | |
|---|---|
| Add: Hillsfar | 59.000 |
| Barbarian II * | 39.000 |
| Batman: the movie | 29.000 |
| Bomber * | 59.000 |
| Cabal | tel. |
| Chaos strikes back | 49.000 |
| Double dragon II | 29.000 |
| Dragons breath # | tel. |
| Dungeon master editor | 45.000 |
| Future wars # | 29.000 |
| F29 Retaliator | tel. |
| Gazza's supersoccer | 29.000 |
| Ghostbusters II * | 49.000 |
| Ghouls'n'ghosts | 29.000 |
| Infestation | tel. |
| Iron Lord | 39.000 |
| Kick off # | 29.000 |
| Extra time # | 18.000 |
| Manchester united | tel. |
| Red storm rising | 49.000 |
| S.E.U.C.K. * | 49.000 |
| Space ace | tel. |
| Virus killer | 29.000 |
| Tennis Pro | 39.000 |
| The untouchables | 39.000 |
| Turbo outrun * | 29.000 |
| TV sports football | tel. |
| **Ms-Dos (Disco 5")** | |
| A-10 Tank killer | 79.000 |
| *AD&D* | *tel.* |
| Barbarian / Antiriad * | 39.000 |
| Barbarian II * | 39.000 |
| Bomber * | 69.000 |
| Colony | 49.000 |
| Deluxe Strip Poker VM18 | 39.000 |
| Deja vu | 49.000 |
| Die Hard | 49.000 |
| Dragon's Lair | 85.000 |
| *13 dischetti!!* | |
| Dr. Doom's revenge # | 39.000 |
| Double dragon II | 29.000 |
| Dungeon master | tel. |
| F-15 strike eagle II | 79.000 |
| Flight simulator 4.0 | 89.000 |
| Future wars # | 29.000 |
| Harley Davidson | 49.000 |
| Indy: the adventure # | 59.000 |
| Jetfighter | 89.000 |
| Motocross | 65.000 |
| M1 Tank platoon * | 89.000 |
| Presumed guilty | 49.000 |
| Scenery Hawaiian | 39.000 |
| Space Rogue | 59.000 |
| Sporting news baseball | 35.000 |
| Star Trek V | 49.000 |
| TV sports football | 59.000 |
| Virus killer * | 29.000 |
| Wayne G. Hockey | 99.000 |
| Xenon II | 49.000 |

***Versioni su 3" telefona***

SoftMail da oggi ti propone un grande assortimento di video cassette VHS originali in italiano: i primi quattro titoli sono cartoni animati sulla banda di Charlie Brown & Co. durano circa un ora ciascuno e sono veramente favolosi...ah il prezzo è di Lit. 29.000 cad.
Richiedi l'elenco completo delle videocassette selezionate da SoftMail.

© 1950, 1951, 1952, 1958, 1961 United Features Syndicate, Inc.

# DRAGONS BREATH

Immortalità. La leggenda narra che il segreto si nasconde nella Stanza del Trono del Grande Castello in cima alle Montagne Nane situate al centro delle terre di Anrea.
Dal Origine ad un sistema d'attacco formato da draghi per conquistare i villaggi di Anrea. Esigi le tasse ed acquista i magici ingredienti da alchimisti di passaggio per formulare sortilegi ed incantesimi. Infine, completa il talismano che ti condurrà allo scopo finale del tuo viaggio.

Dragons Breath. Un gioco tra fantasia e strategia per uno o più giocatori.
**Manuale e programma interamente in italiano.** Per sapere come ricevere il dischetto dimostrativo di Dragon Breath telefona immediatamente a SoftMail!
Se non trovi Dragons Breath originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16, 22100 Como - o telefonando allo (031) 30.01.74.
Dragons Breath è un prodotto Palace e viene importato in esclusiva da Lago.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano.
Una # indica la versione completamente in italiano.

**Buono d'ordine da inviare a:**
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

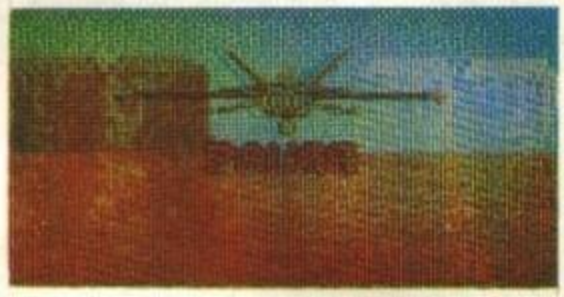
**SI**, desidero ricevere i seguenti articoli:

| Titolo del programma | C/D | Computer | Prezzo |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| **TGM** | | Spese di spedizione Lit. | 6.000 |
| ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) | | TOTALE LIT. | |

☐ Si, desidero ricevere gratultamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ ☐ ☐ ☐
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ___ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verran


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# IL MONDO NELLE TUE (DUE) MANI

*Il computer portatile non è più una novità ormai da tempo; nel centro di Milano spesso e volentieri s'incontrano sedicenti uomini d'affari che nelle loro valigette non trasportano più documenti o dati suddivisi in innumerevoli fogli, bensì un insieme di condensatori, resistenze, transistor e diodi che formano degli elaboratori potentissimi e molto utili per il coordinamento gestionale.*
*L'Atari ha recepito il messaggio, ma non nel senso che si potrebbero aspettare gli uomini d'affari (quello lo ha già fatto tempo fa), è si è lanciata in un impresa che sta riscuotendo successo in ogni parte del nostro pianeta: Il videogioco portatile.*
*L'Atari Linx di cui TGM si è gia occupata in precedenza, approderà ufficialmente sul nostro territorio in Marzo (così ci hanno detto all'Atari Italia), e senza ombra di dubbio riuscirà a conquistare anche i più increduli e i più diffidenti, che hanno sempre ritenuto insostituibile il loro computer da casa.*
*Il microprocessore 6502 Chip Custom, e la sua velocità di 4MHz assicurano prestazioni non indifferenti se si tiene conto che le dimensioni sono estremammente ridotte: 11x26x3 centimetri in tutto.*
*Certo immagino che molti rendendosi conto delle infinite possibilità che il Linx può avere, storceranno il naso, riuscite a capire cosa vuol dire giocare a California Games in classe; ma per chi ama i videogiochi e apprezza lo sviluppo tecnologico che da anni a grandi passi si sta lanciando in questa splendida avventura, non può non essere affascinato da questa nuova creazione Atari.*
*Saranno subito disponibili cinque titoli per il Linx, ma l'Atari promette l'uscita di almeno altri venti per la fine dell'anno.*
*TGM è riuscito, per primo in Italia a mettere le mani e vedere dei giochi per il Linx, e come sarebbero potute mancare le nostre recensioni anche su questa nuova macchina ludica?*

## BLUE LIGHTNING
## Atari

OK man let's take off! Scusate ma mi sono lasciato prendere dal gioco.
Dunque Blue Lightning vi cala nei panni di pilota di caccia, la visione è quella di coda resa famosa da Afterburner, e in effetti il gioco ricorda Afterburner.
Tuttavia a differenza di molte conversioni, il "piccolo" se la cava molto bene; con moltissime missione in cui impegnarsi, una miriade di aerei nemici da abbattere, difese contraeree, e un mucchioé di ostacoli naturali da evitare.
Prima di partire per ogni missione bisogna fare rifornimento di carburante, e gli omini predisposti fanno un ottima figura in quanto ad animazione, ma una volta in cielo, è solo azione!
Alcune missioni richiedono la distruzione di bersagli a terra, mentre altre il bombardamento di convogli navali.
Il controllo dell'aereo è semplice e funzionale può virare a destra o a sinistra cablare o scendere in picchiata, e cosa più importante può scaricare il suo uragano di piombo o i sui mortali missili sui nemici più vicini.
Se volate bassi sarà più difficile che gli aerei nemici vi colpiscano, ma sarà tuttavia più facile ricevere



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

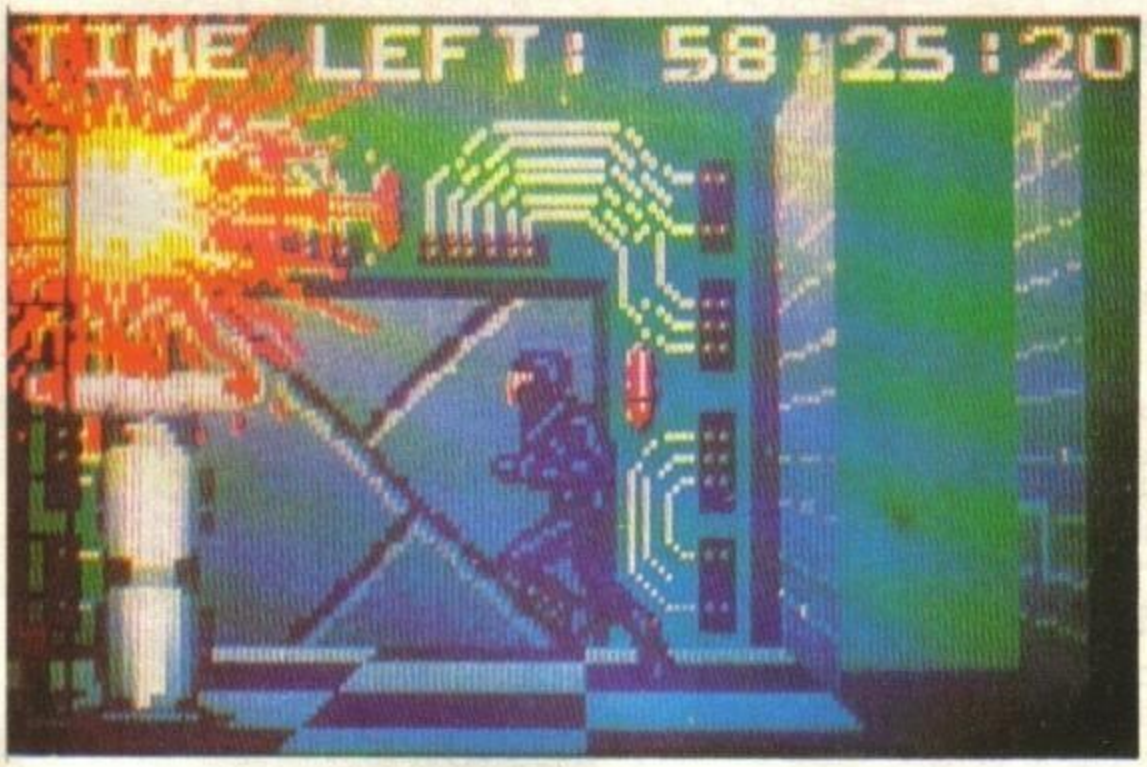
http://www.oldgamesitalia.net/



**ATARI LYNX - LA SCHEDA TECNICA**

```
DIMENSIONI ..........11x26x3 cm
PESO ................0,5 Kg
ALIMENTAZIONE .......6 pile stilo tipo "AA"
 ....................e/o Alimentatore 220V
CONTOLLI ............Per destri e mancini
MICROPROCESSORE .....6502 Chip Custom
VELOC. PROCESSORE ...4MHz
MEMORIA RAM .........64K
MULTIUTENZA .........Fino a 8 giocatori
SCERMO ..............A 4096 colori
AMPIEZZA SCHERMO ....3,5" in diagonale
RISOLUZIONE .........160x102 pixel
PREZZO ..............299.000 + IVA
```

N.B. Esiste la possibilità di gioco al buio e nel prezzo iniziale è compreso California Games mitico titolo della Epyx, e il cavo multiutenza (naturalmente il numero dei giocatori dipende daí gioco stesso).




un bel bacino sul naso da qualche montagna. Passando agli aerei nemici, per la vostra felicità posso dirvi che non sono muniti di cannoncini, ma però lanciano un numero spropositato di missili, però devo dire che è molto divertente evitare tutti quei "Testa Grigia" portatori di morte.

! I vostro aereo è anche fornito di un display che vi tiene al corrente dell'andamento della missione e quando le vostre armi sono a bersaglio.

I I sottofondo musicale, costituito dai suoni delle esplosioni, dal rumore dei vostri motori e dal sibilo dei missili è quello che viserve per ebtrare completamente in armonia con questo piccolo (ed è proprio il caso di dirlo!) capolavoro; le esplosioni sono spettacolari, così come i disegni degli aerei e il paesaggio sottostante; è impressionante vedere il il terreno e i suoi particolari passare da piccolissimi a grandezza naturale, e attenzione quando vedrete l'ombra del vostro aereo sulla terra sottostante è ora di alzare il naso dell'aereo per evitare cattive sorprese.

La velocità rimane costante, non importa cosa passi sullo schermo, i colori sono molto belli, e la combinazione tra simulatore e tecnica di attacco aereo è molto ben riuscita: un gran bel gioco.

**GLOBALE 87%**

## ELECTRO COP
## Atari

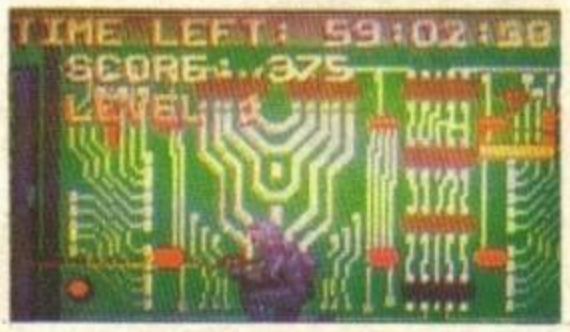
Voi vestite i panni di un poliziotto parte uomo e parte macchina (sbaglio o l'ho già sentita questa?), incaricato di salvare la figlia del Presidente rapita da un robot fuori di cranio, e imprigionata in una Fortezza.

Il vostro tempo per riuscire a recuperare la dolce fanciulla è di un'ora di tempo reale.

Entrando nella fortezza, vi renderete subito conto che avete a che fare con un ottima grafica che da molto spessore alla prospettiva in 3D. Lungo i corridoi in cui dovrete addentrarvi, vi troverete faccia a faccia con molto e agguerriti robot che ricordano i camminatori di Guerre Stellari, e che ne conservano la stessa pericolosità.

Inizialmente sarete armati con una misera pistola laser ma in molte locazioni sarà possibile aumentare il vostro armamentario.

Nel primo livello c'è un ascensore




http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

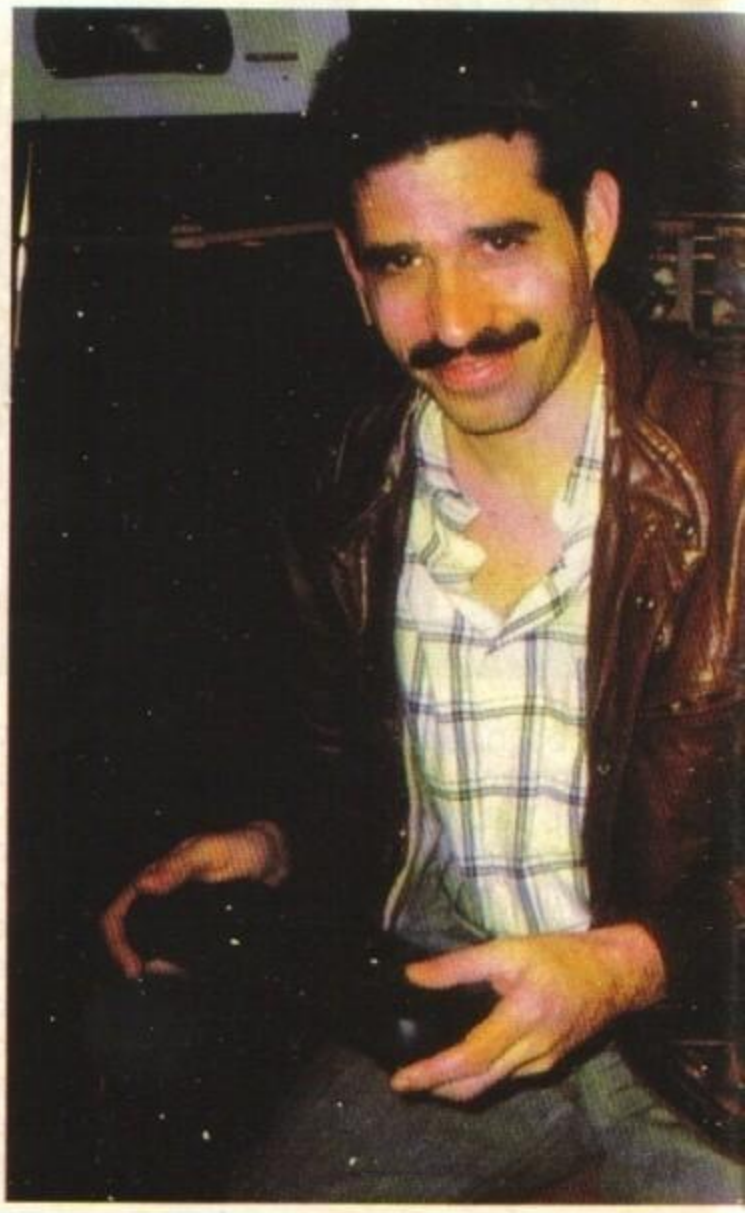
http://www.oldgamesitalia.net/

che deve essere assolutamente preso, è questo può essere fatto solo riuscendo a Crackare il codice di accesso del computer posto di fianco all'ascensore stesso (sono sicuro che i pirati ci riusciranno subito!); in più ci sono alcuni stampati che potrnno mettervi al corrente della dislocazione dei robot nemici e di alcuni "programmi", che una volta appreso il loro significato vi torneranno utili per poter portare a termine la vostra missione.
Nel proseguio dell'avventura vi sarà possibile trovare anche un kit d'infermeria in cui vi sarà possibile "ripararvi" da solo.
Da notare che all'interno del gioco vero e proprio, il computer della fortezza contiene anche due dei cavalli di battaglia dell['Atari dei vecchi tempi: Asteroids e Breakout; state tranquilli che se vi fermate a giocarli, il tempo avostra disposizione diminuisce ugualmente.
Il punto di forza rimane comunque la grafica treddì, che fa la parte del gigante; ci sono alcuni muri della fortezza sembrano realmente composte di circuiti al silicio, la parte strategica non è certo particolarmente determinate, ma ci sono abbastanza elementi da tenervi impegnati a lungo.

**GLOBALE 79%**

## GATES OF ZANDOCAN
### Atari

Ecco un meraviglioso shoot'em-up per tutti gli appassionati del genere, anche se tutta l'azione è riprodotta in uno schermo di soli 3,5 cm in diagonale!
All'inizio del gioco sarete in possesso di un astronave munita di un raggio laser, uno scudo anti-laser, e di di alcuni missili.
Dopo aver avuto accesso alle opzioni iniziali, vi troverete ai comandi della vostra navetta tutti intenti a distruggere qualsiasi cosa vi si pari davanti, la parte alta dello schermo vi terrà al corrente del vo-

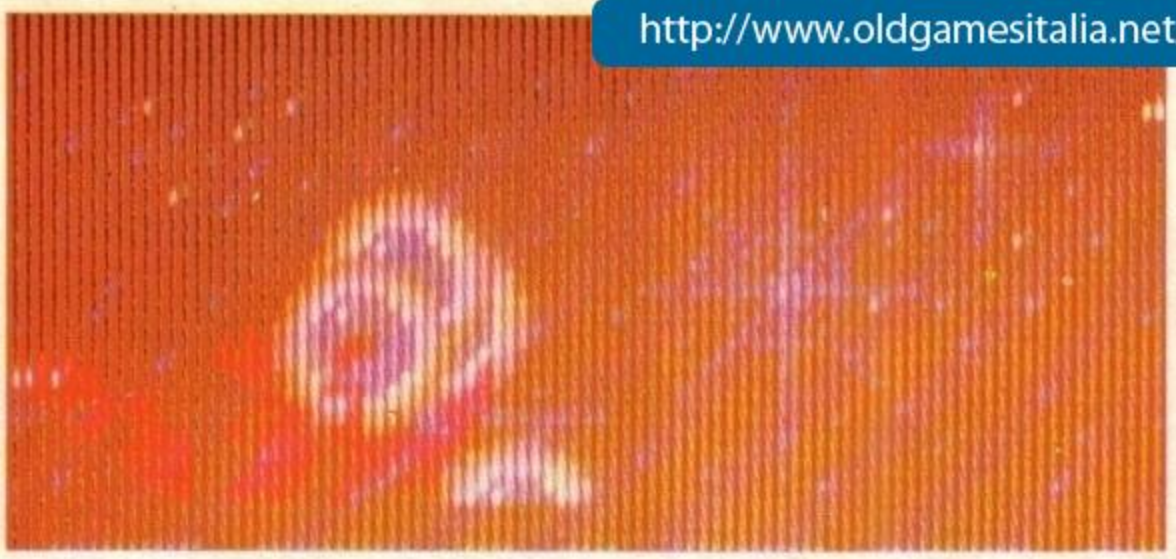




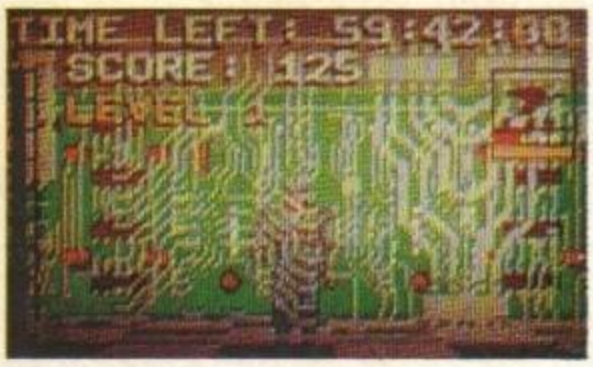
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





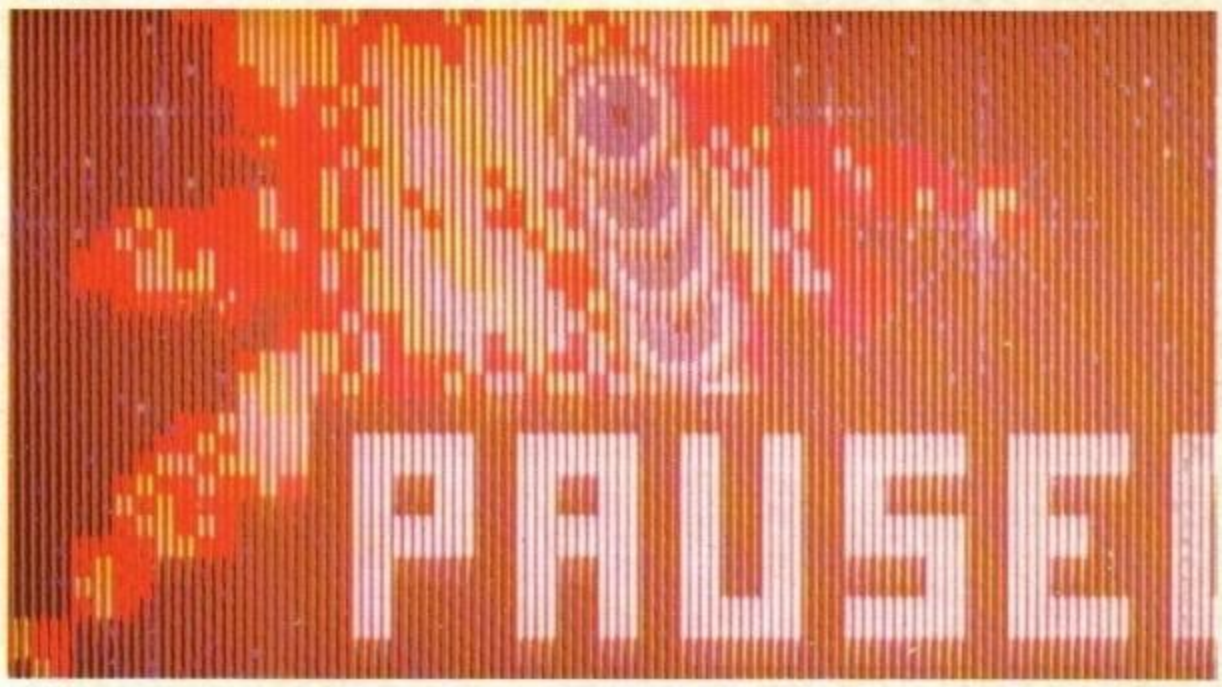
stro punteggio, mentre nella parte bassa apparirà il numero di nemici da fare fuori.
Premendo il tasto "A" aprirete il fuoco sia con il laser che con i missili; questi ultimi si lasceranno cadere al suolo distruggendo tutto ciò che toccheranno. Se vi passasse per la testa di tenere costantemente premuto il tasto "A", il laser sparerà in continuazione, ma vi sarà impossibile lasciar cadere i missili.
Il vostro scudo vi difenderà dagli attacchi per un tempo limitato, così scordatevi di poter fare sempre affidamento su di lui, ma nel corso del gioco vi sarà possibile trovare altripunti in cui rinforzarlo per poter proseguire senza preoccuparvi troppo dei colpi delle navi nemiche.




I paesaggi di sfondo sono differenti per ogni livello, e si muovono orizzontalmente da sinistra verso destra, e in un livello i colori vengono riversati dando effetti psichedeklici di esplosioni magenta e nero.
Ogni livello termina con l'apparizione di un cancello che permette di avanzare alla base stellare del livello successivo (volete dire che c'è qualche collegamento con il titolo del gioco?) (ma come è spiritoso 'sto ragazzo ndMA).
Completando un livello inoltre, vi da la password per poter ricominciare da dove siete arrivati sani e salvi l'ultima volta.

La musica e gli effetti sonori sono molto buoni, con un'opzione vi è possibile togliere la musica ma fortunatamente non gli effetti sonori, che come nel caso di Blue Lightning vi calano perfettamente in quello che state facendo.
Ve lo ripeto, per essere un gioco in miniatura Gates of Zendacon è fantastico; l'azione è garantita dal primo all'ultimo livello, e questo lo dico con una punta di rabbia perché mi torna continuamente in mente quel maledetto mostro del dodicesimo...

**GLOBALE 92%**



Insieme al nostro corrispondente dal Giappone, Marshal Rosenthal (negli USA) rappresenta la propagine più distante di TGM, ma svolge bene il suo lavoro...

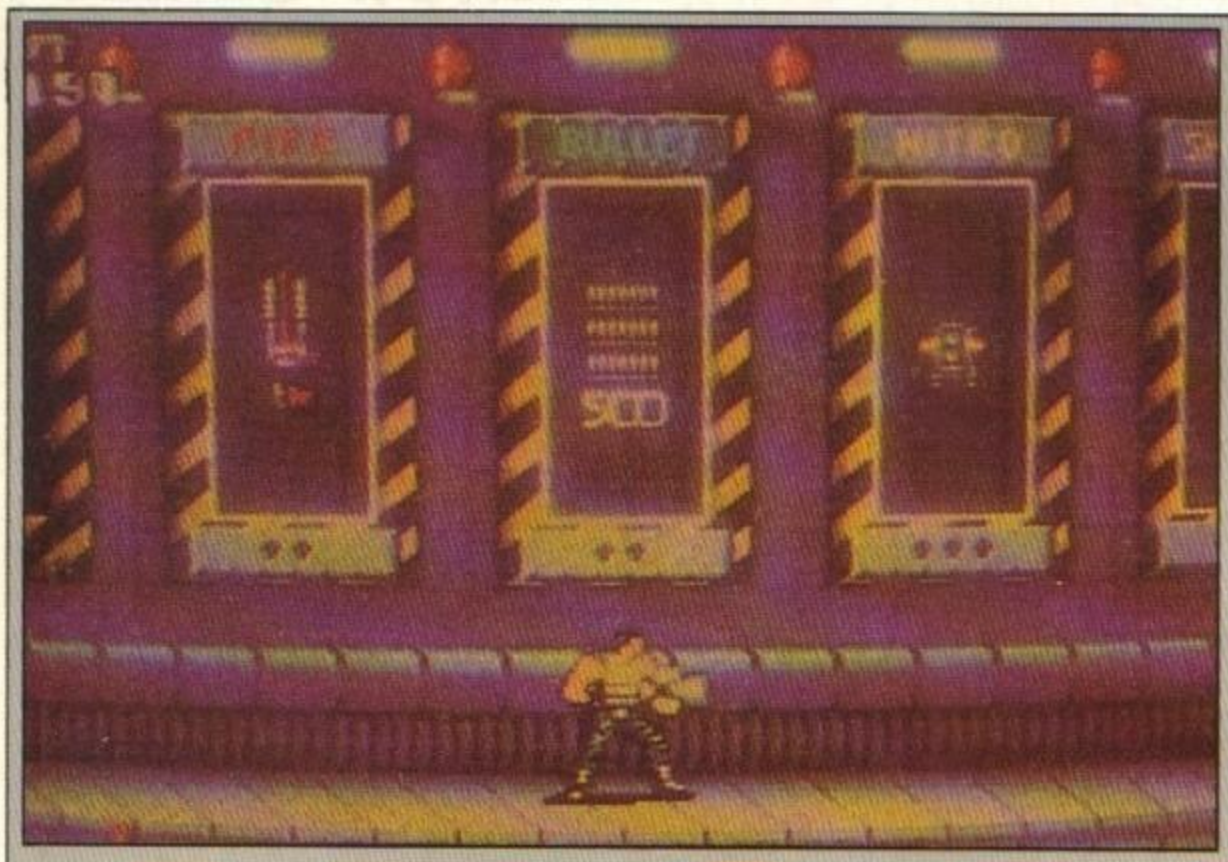
## SE VI INTERESSA...

Per lo sviluppo di giochi come quelli appena descritti, quelli per Atari Lynx, viene untilizzato un Amiga, poiché RJ Mical (progettista hardware del Lynx) ha preferito sin dall'inizio servirsi del Sistema Operativo del 16-bit Commodore piuttosto che del GEM Atari.
La cosa fa un po' ridere (sì, però adesso smettetela, voi amighisti) perché la Atari dovrà sempre vendere degli Amiga agli sviluppatori di software per il Lynx...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



correnza può sporgersi fuori dal tettuccio apribile e scaricare tonnellate di piombo sulle macchine delle guardie del corpo del solito lestofante di turno (venditore autorizzato della versione Commodore) che questa volta ha pensato bene di coprirsi le spalle con un numero imprecisato di tirapiedi motorizzati armati fino ai denti. In vostro aiuto compare comunque anche un elicottero che vi paracaduta delle armi supplementari ancora più potenti, concludo con un cenno alla simpatica e affascinante collaboratrice alla centrale di polizia che vi darà tutte le indicazioni del caso. Che cosa volete di più? Una futura conversione casalinga che sia finalmente competente? Su questo siamo tutti unanimemente d'accordo.

# ARCADE ALLEY

## SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS
### TAITO

Lo sapevate che alla divisione arcades della Taito sono molto permalosi e gelosi delle loro realizzazioni? Perché? Dunque, da quelle parti se ne andavano molto fieri di una loro produzione chiamata Chase H.Q. (vi dice niente?), e così ecco che non appena gli insaziabili videgiocatori casalinghi hanno potuto mettere le mani sulle relative conversioni (cosa che a dire il vero sconsiglio vivamente a chiunque visto che eccetto la versione Spectrum le altre, prima fra tutte quella del 64, sono delle vere schifezze oscene), simultaneamente nelle sale giochi compare il legittimo seguito celato (non so fino a che punto) sotto il nome Special Criminal Investigation.
Fondamentalmente il gioco è rimasto invariato, è scomparsa la poderosa Porsche nera per essere sostituita da un nuovo bolide rosso fuoco, per il resto l'unica vera modifica è la seguente: mentre si giocava a Chase H.Q. veniva spontaneo dopo qualche partita cercare da qualche parte un bel pulsantone che permettesse di sparare, la cosa non era però assolutamente contemplata dal gioco e così si poteva solo ricorrere alla battaglia a sportellate; ma ecco che la vostra frustrazione ha finalmente avuto un termine, infatti uno dei nostri impareggiabili supercop è andato a scuola di tiro al bersaglio (allenandosi sparando contro i dischetti di Chase H.Q. per il 64) e così all'oc-

## MIDNIGHT RESISTANCE
### DATA EAST

Per la serie "la fantasia non sappiamo nemmeno che cosa sia" la Data East vi propone di cimentarvi nel più recente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



(e ci giurerei non ultimo) fra gli sparaefuggi orizzontali "cum belligerante armatus finum a dentis" (mi auguro proprio che nessuna prof. di latino legga TGM, ndr). La vicenda è così noiosamente ripetitiva che non vale la pena d'essere narrata, ad ogni modo la prima sequenza mostra il solito mercenario fare il suo trionfale ingresso sul tetto di una jeep guidata da una bella fanciulla che chiaramente ha un appuntamento dal parrucchiere e lo abbandona tutto solo in balia di orde di soldati di ogni genere che tanto per cambiare vogliono fargli la pelle. I primi che incontrerete avanzano a piedi e non sarà troppo difficili eliminarli, procedendo però compariranno anche a bordo di potenti mezzi corazzati e addirittura alla guida di elicotteri. Sarà a quel punto molto importante essere entrati in possesso delle opportune armi supplementari che si possono acquistare nel consueto negozio per il viandante attaccabrighe, e i soldi? Che domande, basta massacrare tutti coloro che vi vengono in contro per poi impossessarsi delle loro carte di credito (e non dite che i videogiochi non sono educativi; meditate gente, meditate).

## X-MULTIPLY
### IREM

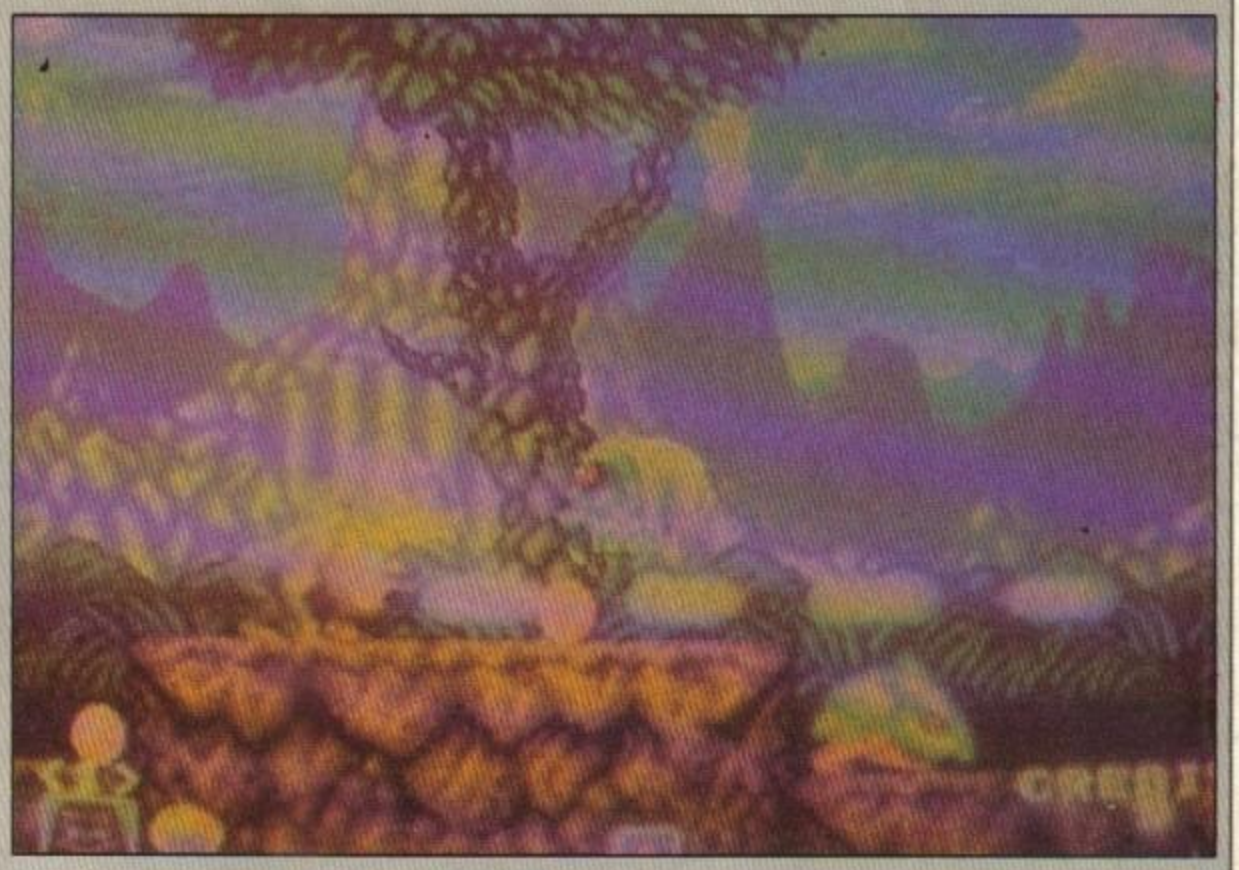
Per prima cosa devo preannunciare che questo gioco non ha assolutamente niente a che vedere con il tanto atteso R-Type II, per quanto possa sembrare molto simile. Come consuetudine per questo genere di giochi non sembra esserci una particolare trama, tutto il gioco consiste nell'annientamento di tutto quello che è nelle vostre facoltà di distruggere sfruttando al meglio l'ampia gamma di armi da fuoco che vi viene man mano messa a disposizione. A tal proposito mi raccomando di raccattare i globuli che lasciano alle loro spalle gli alieni blastati perché questo vi consentirà di sfruttare ulteriori armamenti supplementari. Ci sono poi, immancabili come sempre, le spaventose creature di fine livello dalle dimensioni veramente esagerate.

## TOKI
### TAD CORPORATION

Ed ecco a voi dopo i fasti di Bubble Bobble e New Zealand Story e Rainbow Island l'ultimo arrivato fra i platform games tipicamente rotondeggianti che piacciono tanto ai giapponesi (e anche a molti di noi, vero M.A.?). Il nostro eroe è stato tramutato in una scimmia da un diabolico regista cinematografico che ha anche rapito la vostra ragazza per farle interpretare la parte di Jane e a voi quella di Cita (veramente una brutta storia). Chiaramente la parte non vi esalta più di tanto, diciamo anzi che non vi prende per niente e non chiedete altro che di recuperare le vostre sembianze. Ma il regista è irremovimile, quel simpaticone di Lucio Dalla non è disponibile e voi dovete fare la scimmia, sia che lo vogliate oppure no. Mi scatta la viulenza (direbbe l'Abatantuono dei tempi migliori) e così partite alla ricerca del regista sputando in faccia a tutti coloro che vi vengono incontro. Dateci dentro se non volete essere rinchiusi per il resto della vostra vita in uno zoo, magari in compagnia di molti cani che a tempo perso fanno gli attori.

## CALIBRE.50
### SETA CORP

Nel 1972 un caccia americano fu abbattuto dalla contraerea vietnamita precipitando fra la jungla. Il pilota fu catturato e imprigionato fino a quando un manipolo di eroi (vai Rambo!) non riesce a liberarlo. Ma la sfortuna si è proprio accanita con lui, infatti il gruppo viene assaltato dai vietcong furibondi che fanno fuori tutti quanti eccetto voi e il pilota che riuscite miracolosamente a salvarvi dall'imboscata. Ma il difficile inizia proprio ora, dover attraversare tutto il territorio nemico fino al confine dove potersi finalmente mettersi al sicuro in un campo profughi. Per quanto riguarda il gioco in sé vi dico Ikari Warriors e ho detto tutto.



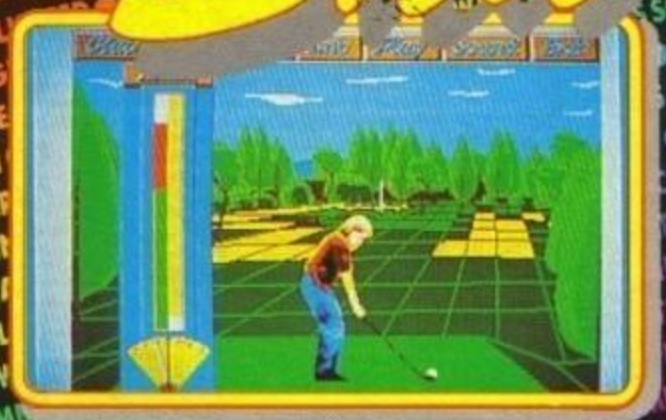
http://www.oldgamesitalia.net/

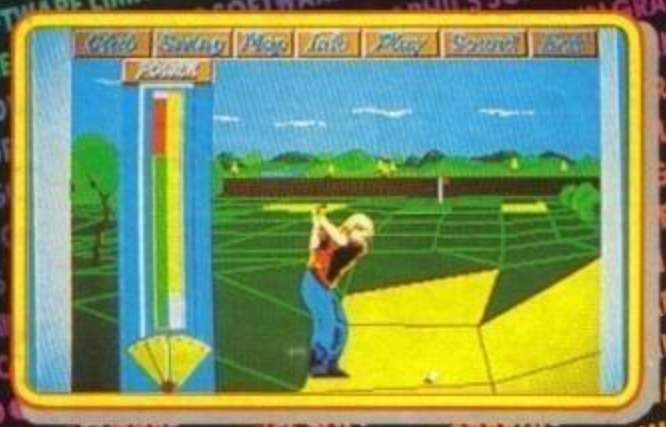
http://www.oldgamesitalia.net/

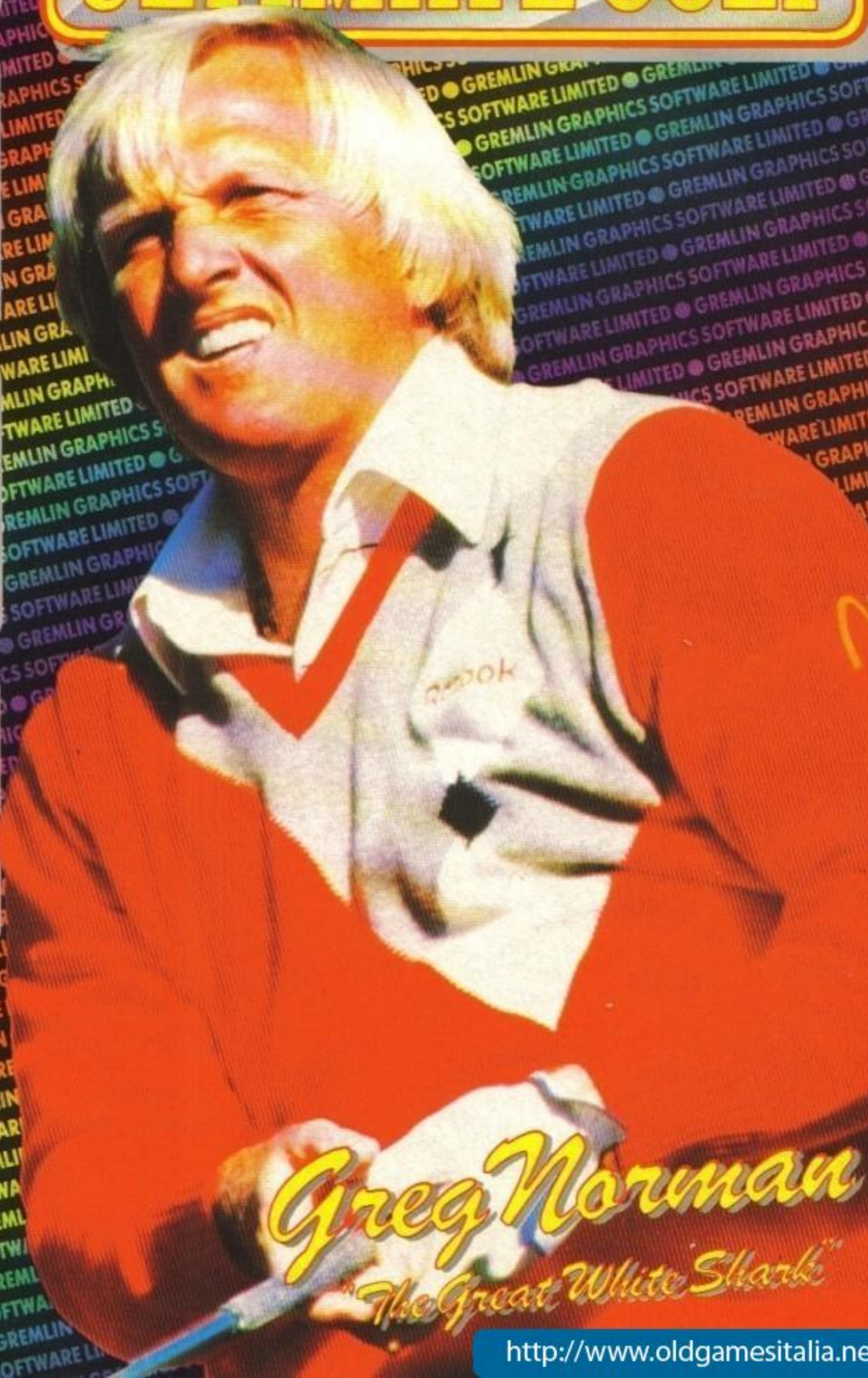
http://www.oldgamesitalia.net/

# Can you survive the Shark Attack

## Greg Norman's ULTIMATE GOLF








GREMLIN

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: SOFTEL

Via E.Dal Pozzo,7 - 00146 ROMA Tel./Fax (O6) 5584334

# MYSTERE

## FUGA DAL CASTELLO DI LOCKNESS

Edi Grafi.Co

# AFFRONTA IL MISTERO

■ Con Mystere entri nel mondo dell'avventura, in una epica incursione nella fantasia, in un gioco in grado di darti emozioni mai provate prima.

■ Mystere è il primo grande adventure grafico-testuale completamente ITALIANO in cui l'azione combinata di più di 50 screens in hi-res, del parser sofisticato, delle diverse colonne sonore ed effetti campionati creano un'atmosfera entusiasmante.

■ Nella confezione troverai 2 floppy (nella versione Amiga), un'audio cassetta stereo (colonna sonora originale), un manuale indispensabile per completare l'avventura ed un poster.

Disponibile per: Amiga e Commodore 64

Genias

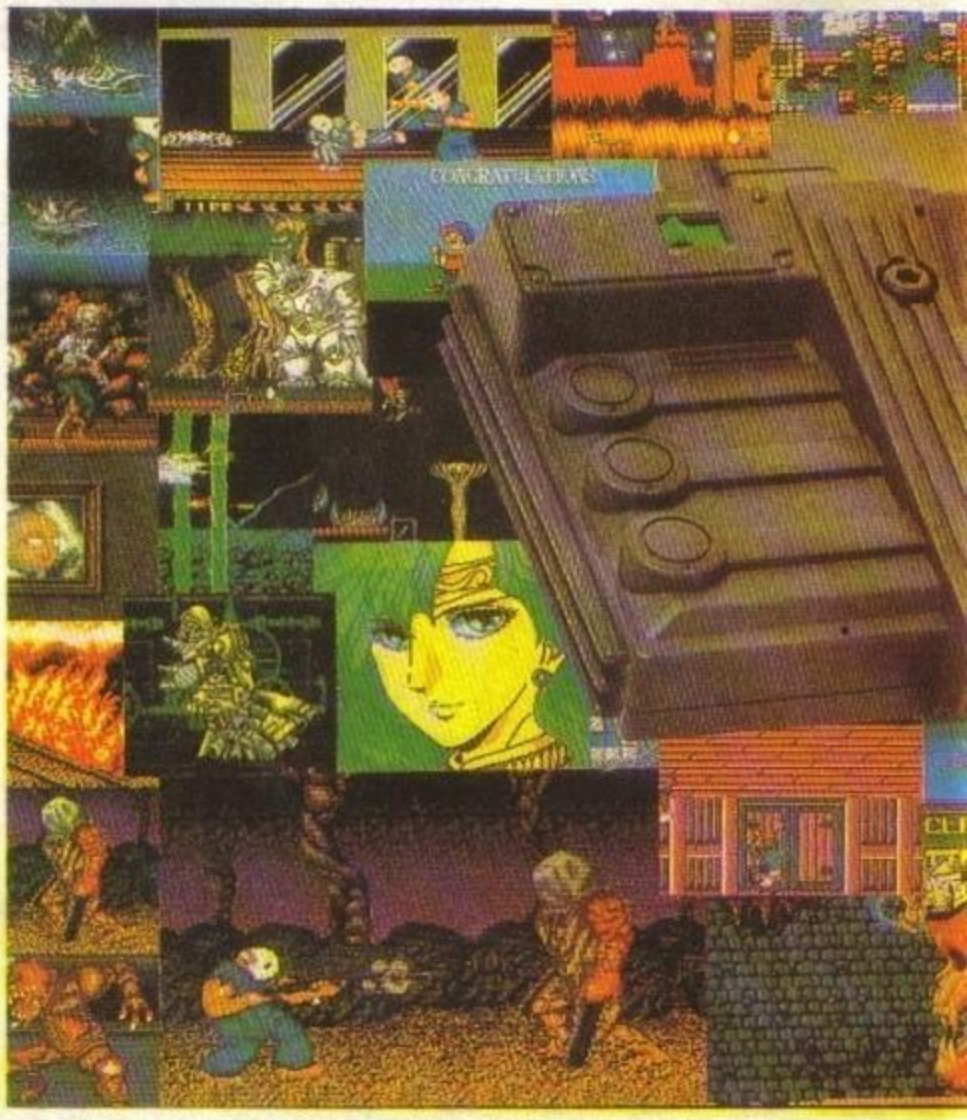
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

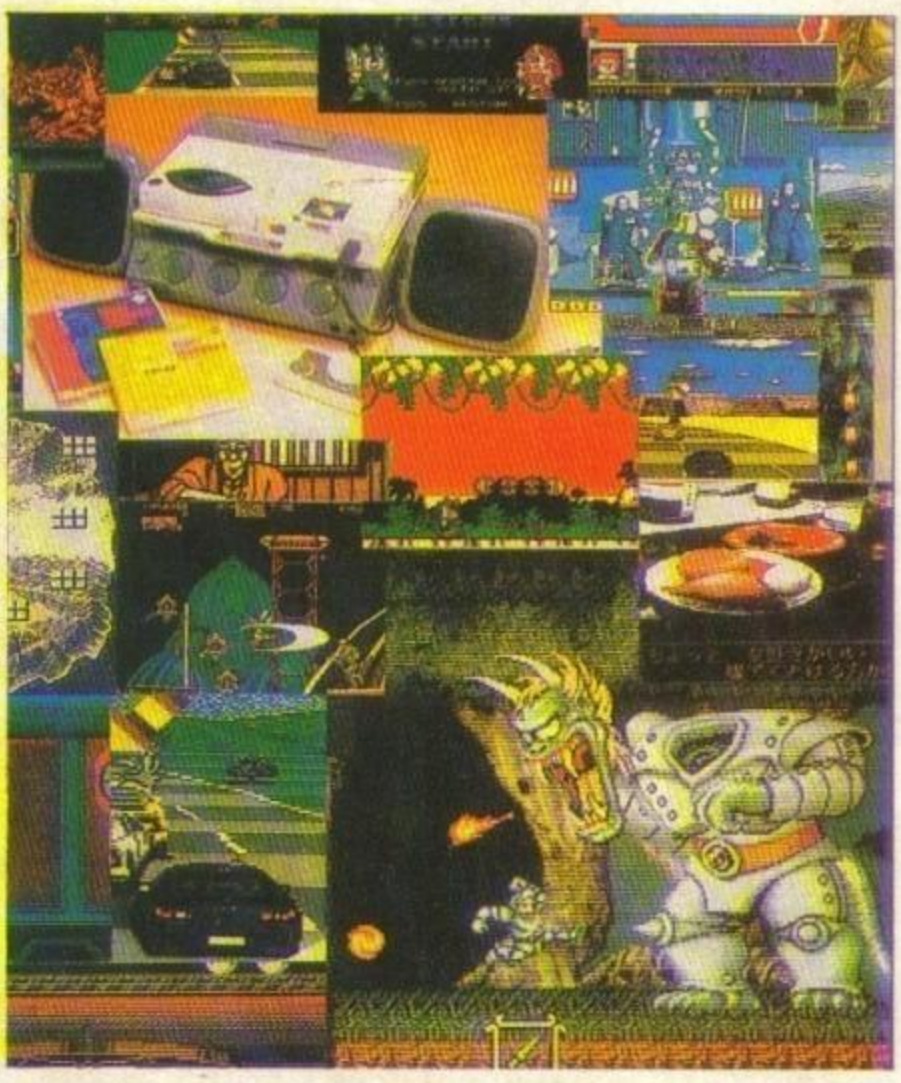
http://www.oldgamesitalia.net/

# MADE IN

**Dopo le rivelazioni esclusive di TGM dello scorso mese su TUTTI i particolari del nuovo PC Engine della NEC, Shintaro Kanaoya ritorna questo mese con alcune notizie su un nuovo rivoluzionario modulo aggiuntivo.**



Data: 30 Novembre 1989. Correte al più vicino negozio giapponese di giocattoli, porgete alla persona dietro al bancone 39800 yen (circa 160 sterline-quindi pi di 300000 lire Ndt.), e chiedete un PC Engine Super Grafx. La signora dietro al bancone vi regalerà un bellissimo sorriso giapponese a trentadue denti e, in cambio, vi consegnerà l'ultima novità della tecnologia del Lontano Oriente-dotata di una sorprendente tecnologia a 8-bit. Altrimenti, tenetevi i soldi e comprate un Nintendo 16-bit quando esce il prossimo anno.



Cinismo a parte, la nuova macchina è in commercio ORA (al contrario del Super Famicon) e sembra proprio OK. Questo nonostante io preferisca esteticamente il Mega Drive Sega e nonostante le software house non abbiano intenzione di "appoggiarla" nell'immediato. Su 29 compagnie interpellate, solo due hanno firmato contratti per scrivere giochi per la nuova macchina-e sono la Hudson e la NEC Avenue (i co-creatori dell'Engine). Undici compagnie ci stanno pensando, mentre altre 11 non hanno piani per la nuova macchina. 23 su 29 pensano che la macchina sia terribilmente costosa-ovviamente non conoscono i tristi prezzi di importazione! Comunque sia, 160 sterline per una macchina che sembra migliorare solo marginalmente il modello da 100 sterline sono quasi un prezzo di cartellino per un mercato che vanta una clientela quasi esclusivamente di ragazzini.

Ma la nuova macchina sembra davvero avere più di un aspetto migliorato rispetto al modulo originario. Anche se la CPU è la stessa, come ho rivelato nello scorso numero, la macchina non è totalmente dipendente dalla CPU. Guardiamo solo l'Amiga. La sua forza sta nei chip custom che assolvono specifiche mansioni-grafica, suono, etc.

E allora come sfrutteranno le capacità della nuova macchina le compagnie interessate? Beh, la NEC Avenue deve pubblicare due conversioni arcade e la Hudson farà l'adattamento di un cartone animato e un simulatore di volo bellico.

Le conversioni della NEC Avenue sono di due dei più popolari giochi dell'anno: Strider e Ghouls 'n' Ghosts. G+G è grande. Otto megabyte grande. Questa è la forza della nuova macchina: la memoria. E' stata raddoppiata (guardate l'articolo dallo scorso mese per tutti i dettagli). In effetti sembra la controparte a otto bit del Mega Drive Sega. Se vi sono piaciuti gli arcade sopracitati, prendetela, anche perché le loro conversioni esistono solo per il Mega Drive e il Super Gra-

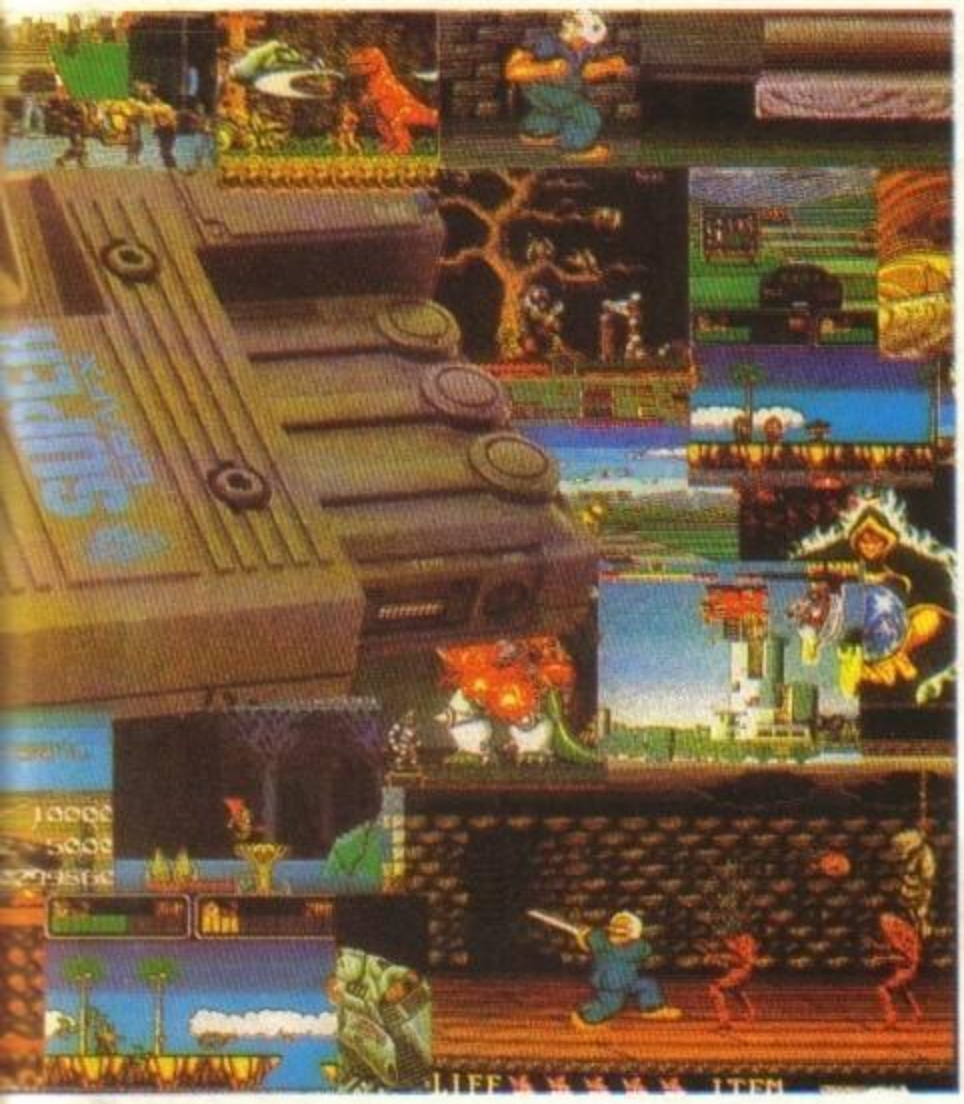


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# JAPAN



fx.

I due della Hudson sono l'adattamento del cartone animato, che sembra molto noioso, e Battle Ace, un'aviosimulazione bellica per terra e per mare, in cui si spara a ogni sorta di velivoli nemici e bersagli terreni. A mio avviso, tutte queste simulazioni di volo/guida sono un po' irrealistiche se giocate con un joystick/pad. E sembra che la NEC l'abbia pensata allo stesso modo. Ed è qui che entra in gioco l'ultima invenzione della tecnologia nipponica: la giustamente battezzata Power Console-della quale si vociferava nel mio articolo dello scorso mese.

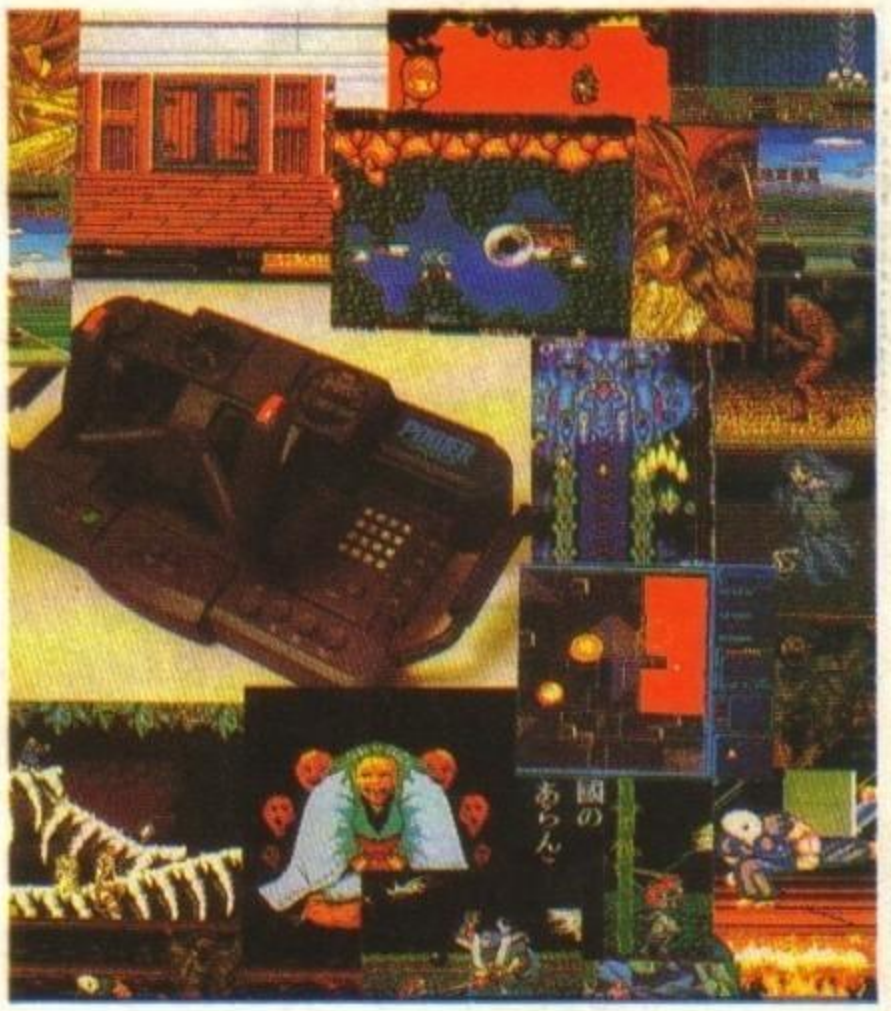
La Power Console è ciò che dovrebbe essere il Konix Multi Sistem meno la sedia idraulica. Costa 240 sterline, funziona solo con il PC Engine Super Grafx e dovrebbe rivoluzionare il modo di giocare ai videogames (prima che lo faccia la Konix!).

La Power Console è una grande periferica. Si monta sul Super Grafx e fa subito apparire piccolo piccolo il vecchio Engine. Le funzioni che incorpora sono incredibili: manopola a doppia presa; joystick; quattro pulsanti di fuoco più due sui controlli; calcolatore; orologio; funzione di replay per riprendere il gioco dall'ultimo punto raggiunto; indicatore d'urto; tachimetro funzionante che può fungere da pannello di volo; leva di accelerazione; adattatore incorporato che può "accogliere" altri quattro pads di controllo; due pulsanti di fuoco automatico; pulsanti di selezione, caricamento e potenza; più un piccolo contenitore della capienza di dieci cartucce.

Impressionante. Nessun'altra parola lo descrive meglio... a parte il prezzo. Però pagate per quello che ricevete e in effetti ricevete tutto quello di cui avevate bisogno. Potrebbe svegliarvi la mattina con il suo allarme incorporato sulle note di R-Type. Colazione veloce e via al lavoro.

Mettete invece che continuate a morire nel livello tre di R-Type. Perché mai rifarsi i livelli uno e due, basta attendere che il computer espleti la sua mansione di moviolista (e non ci dispiacerebbe se una Power Console sostituisse Carlo Sassi alla DS Gh... Gh... Gh... Ndt.) e riprendere là dove avevate mancato. E se dovete compilare il modulo tasse i calcoli ve li fa la Power Console.

O magari siete nel mezzo della battaglia contro l'Impero di Bydo. Sapete di avere un appuntamento di lì a poco e ci sarebbe la



seccatura di doversi girare a guardare l'orologio. Non c'è problema. Abbassate le pupille, senza bisogno di muovere la testa, e scorgerete chiaramente l'orario. Il gioco in generale è stato reso più facile con questo add-on, e conseguentemente più divertente.

Ma 240 sterline, che diventano 400 con il Super Grafx, sono semplicemente un casino di più di quanto ci si possa normalmente permettere-specialmente quando non si è neppure sicuri che le altre software house hanno intenzione di supportare questa brillante macchina e il suo modulo aggiuntivo. Problemi, problemi, problemi. In ogni caso non affliggeranno voi cittadini britannici (né noi Fratelli d'Italia Ndt.)-visto che la Power Console non sembra destinata a raggiungere il Regno Unito (l'Italia men che meno) a breve termine. Ma, ogni notte, i Giapponesi straziano i loro cervelli per l'atroce dilemma. Che vita brutta e ingrata. Per i pochissimi di voi che possiedono un PC Engine con CD-Rom (compatrioti, tappiamoci le orecchie Ndt) potrà risultare interessante la notizia



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



che con l'avvento del Super Grafx, la NEC creerà un collegamento tra il Grafx e L'Engine CD Rom, che consentirà un più rapido tempo di accesso (qualche Bestia Alterata ne sente davvero il bisogno!).

Dopo tutto questo, qualsiasi altra cosa sembrerà lenta e noiosa. Comunque, ancora sul fronte Engine, Chase HQ dovrebbe essere in commercio in Gennaio, mentre Splatterhouse e New Zealand Story in Febbraio.

## Talk Radio

Karaoke è un passatempo giapponese per uomini d'affari. Bisogna cantare seguendo musica e immagini provenienti da uno schermo TV. Sentire i businessmen giapponesi intonare "It's a Long Way to Tipperary" (qualsiasi canzone sia. Ndt) potrebbe risultare imbarazzante. Ma provate a pensare che, senza questo, non sarebbero più capaci di sopportare lo stress e si suiciderebbero in massa (proprio come gli studenti giapponesi-Dio mio come sei tetro oggi Shintaro! Ndt). Il successo del Giappone crollerebbe e voi non avreste più né giochi né macchine del Sol Levante. Quindi, per attenuare la tensione e lo stress, la NEC Avenue ha realizzato ROM ROM Karakoe. Si scelgono canzoni di differenti regioni, si ottengono immagini sullo schermo TV e voi vi sentite cantare o tramite l'amplificatore TV o tramite il nuovo sistema di amplificazione CD-ROM (approssimativamente 100 sterline, altoparlanti inclusi). Poi crollate sul pavimento (o tatami) stanchi morti, imbarazzati morti davanti a moglie e figli, e morti di felicità.

Di prossimissima uscita è Alien Crush 2, il seguito di Alien Crush (veramente? Ndt). Praticamente ha la stessa grafica Alien-istica con effetti sonori non-di-questo-mondo e giocabilità terribilmente additiva.

Ci sono altri giochi, ma per la maggior parte sembrano shoot'em-up abbastanza stupidi — in Giappone c'è una vera carenza di soggetti originali.

Una rapida occhiata ad altre più frivole macchine rivela che Batman sta per uscire su ogni formato conosciuto in Giappone — il Famicon Nintendo, il Mega Drive Sega, il PC Engine e addirittura il piccolo Game Boy. Inoltre in commercio per il Nintendo sono Dracula 3 e Hostages.

Il Mega Drive ha un RPG chiamato Sorcerian, Mahjong Cop (puoi ripetere? Ndt) e Ghostbusters 2.

Il Game Boy propone poi un suo RPG, Selection e Baseball Kids. Come si può vedere, è sempre il PC Engine a fare testo. E fino a quando le farfalle non voleranno all'indietro e Mrs Thatcher non lascerà il suo incarico, il PC Engine sarà il nostro argomento topico. Ovviamente, se qualcosa di importante accadrà da qualche altra parte (come per il 16-bit Nintendo o la versione anglosassone del Mega Drive) lo saprete attraverso le pagine di TGM.

E ancora una volta questo mio breve intervento finisce. Vi rivolgo il mio adieu o, come si dice da noi, sayonara!

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO
DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# BACK

## ARRIVANO I 'DURI'

BYTES

**Ai tempi della diffusione dello Spectrum, i proprietari di joystick erano una razza a parte. Quello era un gruppo di elite di utenti di computer che prendevano i loro giochi sul serio. Oggigiorno, visto che ogni nuovo computer possiede delle porte joystick incorporate, non ci sono scuse per non possederne almeno uno. Ma ne esiste una gamma tanto ampia che è difficile scegliere. Non preoccupatevi, perché il team di TGM ha provato tutti i joystick in circolazione, oltre ad altre nuovi modi decisamente più originali per massacrare gli alieni...**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## SURESHOT COMMAND MODULE

### Sonmax

Se odiate quelle piccole joycard, dovreste amare questo stick — è enorme! La base è ovviamente troppo grande per poter essere tenute in mano, così vengono fornite sei ventose per fissarlo al ripiano più vicino. Il comando possiede una funzione di fuoco automatico controllata da un pulsante — nel senso che l'autofire si attiva solo premendo il pulsante, e non basta spostare il selettore.
Anche se la struttura del pannello non è proprio esaltante (anche se le gobbette rosse e nere dovrebbero "simulare" una tastiera di computer), la sua massa lo rende molto resistente ed è probabile che sopravviva anche al più tremendo programma "spaccajoystick". L'escursione dello stick è ridotta, permettendo dei movimenti precisi — combinata con l'autofire, lo rende l'ideale per gli shoot 'em up.

TGM VOTO
Un comando eccellente 9/10.
9

## SURESHOT STANDARD

### Sonmax

Un comando attraente con un'impugnatura stampata a forma di calcio di pistola che si adatta perfettamente alla mano. Comunque, c'è un po' troppa escursione dello stick, il che dà la sensazione che il tutto rischi di rompersi da un attimo all'altro. Anche se è ragionevolmente resistente, è difficile immaginarselo sopravvivere a troppe partite potenti di Hypersports. Dopo averlo provato sui giochi più duri, l'impugnatura ha cominciato a scivolarci in mano, rendendo il joystick inutile.
La forma della base rende virtualmente impossibile tenerlo in mano e sparare allo stesso tempo, mentre l'escursione ampia significa che nei giochi con il movimento più veloce ci vuole lo stesso sforzo sia per trattenere il joystick che per giocare il programma. In virtù di questo, sarebbe stato intelligente se fossero state inserite anche un paio di ventose.
Lo sparo è ottimo, ma manca un responso uditivo quando premete il pulsante.

TGM VOTO
Troppo instabile e con troppa escursione. 3/10.
3

## SURESHOT SUPREME

### Sonmax

Simile al Sureshot Standard ma con due pulsanti di fuoco. Un altro joystick con troppa escursione dello stick. Sembrava un po' viscido nella sezione di nuoto di Hypersports, e alla fine la maniglia si è spezzata alla base dopo una strenua sessione di sollevamento pesi. Il problema con questo joystick e con il Sureshot Standard sembra essere rappresentato dal piccolo cerchietto di plastica (il circlip) che unisce lo stick alla base. Semplicemente, non è abbastanza resistente per competere con giochi appena appena duretti. Questa piccola miglioria ne avrebbe fatto un buon joystick.

TGM VOTO
Guardatevene attentamente: a noi si è rotto alla prima partita di Hypersports! 1/10.
1

## COMPETITION PRO EXTRA/PRO PC

### Dynamics Marketing

Questo comando è brutto! Non tanto nella forma (è fatto esattamente come i vecchi joystick della Kempston), ma nel colore. Volete veramente un joystick verde acido? Ce ne è anche una versione rosa fosforescente, nel caso che non abbiate proprio un minimo di buon gusto. A parte il colore, tuttavia, è eccellente. Può essere tenuto n mano confortevolmente, risponde bene e, la cosa più importante di tutte, è resistente.
Tuttavia c'è un problema, e sono i pulsanti di fuoco. Funzionano bene, ma i loro microswitch non sono affidabili come quelli del movimento. Di conseguenza, quando qualcosa va storto è sicuramente colpa del tasto di fuoco. A noi è capitato diverse volte.
Comunque, c'è un buon autofire per preservare i pulsanti.
La versione PC è stampata in grigio e color crema., presumibilmente perché gli utenti di PC vogliono avere tutte le loro periferiche coordinate con lo schema di colore del computer. Comunque, per far funzionare il joystick sul PC avrete bisogno di un'interfaccia. La Dynamics raccomanda la loro scheda-giochi Compro A/D (Che cos'altro volete che raccomandassero?).

TGM VOTO
Uno dei migliori stick disponibili. 7/10.
7

## DELTA 2000

### Delta

La staffa metallica che assicura lo stick alla base lo rende molto resistente — eppure lo stick ha lo stesso qualcosa che non va. I microswitch registrano i movimenti, ma c'è un qualche sistema di ammortizzazione all'interno che lo fanno sembrare gommoso. Questa è l'unica cosa che non va in questo comando. Ed è abbastanza per renderlo antipatico.

TGM VOTO
Si comporta bene in tutto ma è troppo mollo da usare. 6/10.
6

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



## QUICKSHOT II
### Spectravideo

Qualche anno fa questo era il joystick più diffuso che ci fosse. Con piedini a ventosa, impugnatura a pistola e pulsante di fuoco a grilletto., si può usare comodamente con una mano sola — fantastico con tutti questi giochi dove vi serve maneggiare anche la tastiera. Il pulsante di fuoco produce un bello scatto quando viene premuto, ma è un po' duro e bisogna impegnarsi per riuscire ad ottenere una buona frequenza di fuoco senza attivare l'interruttore dell'autofire. Lo stick vero e proprio risponde bene anche se, come ha dimostrato il tempo, non è troppo resistente. Lo stick non si spezza, ma le direzioni diventano meno affidabili.

**TGM VOTO**

La forma del comando è eccellente, ma penalizzata dalla struttura interna poco resistente. Nonostante ciò, resta un buon acquisto. 7/10.

**7**

## SURESHOT DESIGNER
### Sonmax

Presumibilmente viene chiamato "Progettista" perché ve lo dovete costruire da voi. Il senso di tutto ciò è difficile da cogliere, visto che a) E complicatuccio ed è facile perdere qualche pezzo; b) Potete costruirlo in una sola configurazione. Sarebbe stato carino se la Sonmax avesse fornito delle basi differenti e delle manopole alternative — in questo modo ognuno si sarebbe costruito il proprio stick. Sostanzialmente, una volta montato diventa un Sureshot Standard con tutti i problemi del caso.

**TGM VOTO**

Se vi piace l'idea di mettere insieme il vostro joystick, fatevi un bel corso di stampaggio ad iniezione e partite veramente da zero. 3 / 10.

**3**

## CRUISER
### Power Play

Disponibile in una gran varietà di colori che vanno dal nero fumo (per i giocatori appassionati del gotico) a progetti in technicolor (originali quanto orrendi), il Cruiser è uno dei joystick preferiti degli uffici di TGM. Può essere tenuto in mano comodamente, e sono fornite anche delle ventose per una extra stabilità. Dalle nostre parti ha successo non solo perché è resistente, ma perché risponde anche molto bene. Potete smanettare quanto vi pare, poi caricare Kick Off senza temere che una sola delle vostre mosse venga male interpretata.

**TGM VOTO**

Uno dei migliori joystick disponibili. 9 / 10.

**9**

## CHALLENGER REMOTE CONTROL
### Euromax

I joystick a distanza non hanno mai avuto un gran successo. La Cheetah ci ha provato qualche anno fa con il joypad RAT, ma non ha funzionato troppo bene.
L'unità ricevente (che assomiglia ad un mouse) si inserisce nella porta joystick vera e propria. Lo stick è, come ci si poteva aspettare, completamente esente da cavi e cavetti vari, ma va puntato verso il ricevitore per funzionare. L'escursione dello stick è breve ed i microswitch lo rendono sensibile.
C'è un leggerissimo ritardo mentre il segnale inviato dal joystick viene interpretato dal ricevitore — il che è molto fastidioso in quei giochi che richiedono movimenti veloci e precisi.
Il joystick vero e proprio sembra carino ma, a causa della posizione dei pulsanti di fuoco, è difficile da tenere in mano per lunghi periodi.

**TGM VOTO**

E difficile capire il ragionamento che sta dietro ad un joystick a distanza. Bisogna essere ragionevolmente vicini allo schermo per capire che cosa sta succedendo, quindi il cavo non è d'impaccio. Radiocomando a parte, non ha un design adatto ad essere tenuto in mano. 5 / 10.

**5**

## QUICKSHOT WIZMASTER
### Spectravideo

Non lasciatevi ingannare dalle foto di questo joystick. In realtà è piccolino. Una vera caratteristica innovativa è la smontabilità del comando. Non solo potete togliere lo stick (e allora guidate utilizzando quattro bottoni), ma anche il multi-adattatore (che vi permette di scegliere tra varie console e computer) può venire separato dalla base in modo che possiate unire diverse strutture allo stick. Il Wizmaster non è altro che uno di quei joypad che vengono forniti gratuitamente insieme alle console. Poiché è così piccolo, è adatto solo a certi tipi di giochi. Giocarci Hypersports è stato impossibile, ma non era male con Dropzone.

**TGM VOTO**

Per quanto possa essere buono un joypad, questo è uno dei migliori: il fatto è che qui a TGM preferiamo giocare con un "vero" joystick. 5 / 10.

**5**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## CRYSTAL

### Power Play

Se si esclude lo schema cromatico (questo joystick viene fornito in plastica trasparente, rossa o verde), il Crystal è fatto come lo Sureshot Supreme. Quando si usa, l'escursione dello stick è troppo grande ed il tutto è solo leggermente più resistente del Supreme. Siamo riusciti a farlo sopravvivere ad un paio di partite di Hypersports, ma alla fine abbiamo dovuto piegarlo nella sua forma originale.

**TGM VOTO**

Troppo molle. 4 /10.

**4**

## ZIPSTICK SUPERPRO

### Standard / Autofire Sonmax

Con un'estetica tanto attraente, il Superpro sembra essere un buon factotum. Ha superato i test dei giochi "scassajoystick" con i massimi voti — la combinazione di ventose e di una impugnatura forte e resistente significa che è probabile che questo comando rimanga in buone condizioni per un lunghissimo tempo.
I pulsanti di fuoco sono eccellenti. Non solo sono molto morbidi da premere, ma emettono anche un bel "click" quando sono attivati. E magnifica anche la versione autofire.
Forse l'unica critica che gli si può muovere è l'eccessiva sensibilità in alcune situazioni. I movimenti possono risultare un tantino esagerati, rendendo difficili quei passaggi di precisione tanto comodi giocando a Kick Off.

**TGM VOTO**

Magnifico per i giochi blastosi. 8 /10.

**8**

## QUICKSHOT II TURBO

### Spectravideo

Sostanzialmente è un Quickshot II ridisegnato. Comprende ancora la stessa base e gli stessi pulsanti di fuoco, ma la Spectravideo vi ha aggiunto sei microswitch per renderlo più resistente. Sono stati migliorati anche i pulsanti di fuoco, che non sono più così rigidi.

**TGM VOTO**

Un gran miglioramento rispetto al Quickshot II originale. 8 /10.

**8**

## ULTIMATE STANDARD JOYSTICK

### Euromax

La Euromax produce i joystick che vengono montati sui coin op, quindi vi aspettate che se ne vengano fuori con un prodotto come questo — un coso grande con un sacco di pulsanti di fuoco: due su ogni lato del joystick, per adattarsi sia ai giocatori mancini che ai destrorsi.. Lo stick è fatto di metallo, ed è assicurato saldamente all'interno della base. Di conseguenza, ci sono pochissime possibilità di romperlo.
E anche molto sensibile. I pulsanti di fuoco avrebbero potuto essere migliorati, ma un'eccellente opzione di autofire variabile compensa questa pecca.

**TGM VOTO**

Ottimo investimento. 8/ 10.

**8**

## THE DEFENDER LIGHTGUN

### Cheetah

Senza dubbio la migliore pistola ottica in circolazione, ma è disponibile solo per Spectrum e C-64. Le pistole ottiche non sono mai state molto di moda, ma questa funziona davvero — e bene.
C'è pure il software La Cheetah ha unito alla pistola sei giochi della Code Masters per fornirvi una confezione molto vantaggiosa. Anche se sono solo dei vecchi concetti rispolverati, i giochi funzionano bene, senza nessuno di quei biechi problemi che hanno tutte le più recenti pistole Sinclair.
Anche la pistola in sé è ben progettata. Visto che ci si limita a puntarla verso lo schermo, è improbabile che si possa rompere. L'unica parte mobile è il grilletto, che è sensibile ed emette un sonoro scatto.

**TGM VOTO**

Anche se per il momento potete usare la pistola solo con sei giochi, è terribilmente divertente. Speriamo che escano altri giochi in futuro. 7/10.

**7**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



## TURBO PEDAL

### Euromax

Questa unità simula i pedali dell'acceleratore e del freno di un'automobile Si inserisce il Turbo Pedal nella porta joystick, poi il vostro normale joystick nel Turbo Pedal. A questo punto i pedali prendono il controllo delle funzioni di "alto" e "basso" del joystick, che viene quindi utilizzato solo per andare a sinistra e destra e sparare. Molti giochi di auto/moto usano questo genere di comandi, quindi il risultato è eccellente. Un problema che abbiamo riscontrato è che l'unità è un po' troppo leggera, e quindi tende a scivolare sul pavimento mentre si usa. Un paio di tacchetti antiscivolo sul fondo sarebbero stati apprezzati. All'inizio è un po' difficile ignorare i comandi alti e bassi del joystick, ma basta poco per farci l'abitudine.

**TGM VOTO**

Un dispositivo originale, anche se può interessare solo i fans dei giochi di guida. 5/10.

**5**

## MEGABLASTER

### Konix

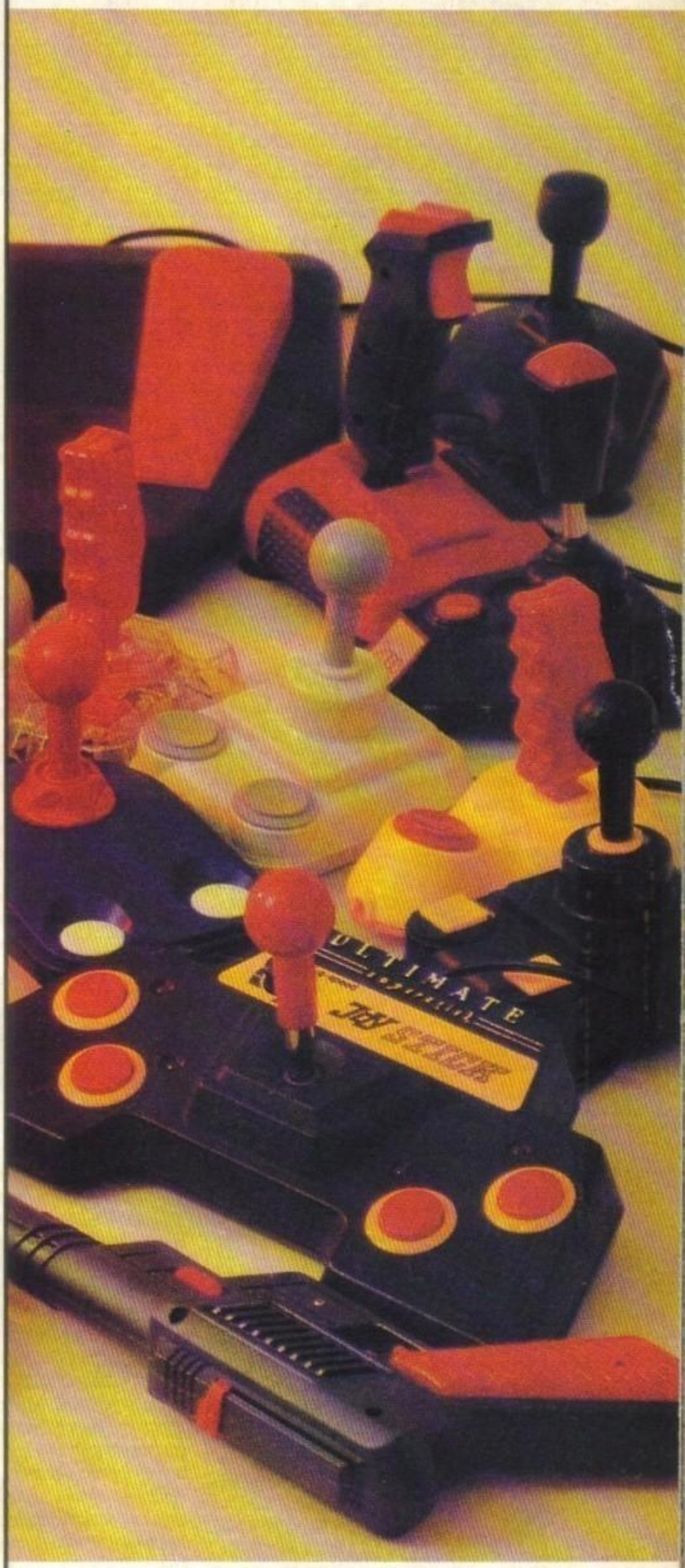
Uno dei joystick più piccoli ed economici sul mercato. Il Megablaster si adatta confortevolmente al palmo della mano, anche se i pulsanti di fuoco sarebbero stati meglio un po' più grandi.
Durante le prove, è sopravvisssuto a parecchie partite di Hypersports ed è risultato molto più resistente di quel che ci aspettavamo. L'accuratezza quando si tentano combinazioni complicate di direzioni non è il massimo, comunque.

**TGM VOTO**

Un buon joystick, considerato il prezzo. 5 /10.

**5**

**Il test di TGM sui joystick ha avuto luogo ad una normale temperatura ambiente ed ha utilizzato tre giocatori di "costituzione media". Ogni joystick è stato usato, quando ciò era possibile, con Hypersports, Kick Off e Dropzone, per provarne l'accuratezza, l'escursione e la resistenza. I voti sono stati espressi in decimi, prendendo in considerazione il prezzo ed i risultati delle prove.**




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM MAIL

## PROLOGO

***Resettate il vostro comp e abbassate lo stereo... E' ora di leggere la Mega Posta di The Games Machine, presentata niente-popodimeno che da MBF, supportata da BDB, offerta da Giorgio e letta in anticipo da MA (che tra l'altro ha anche dovuto inserire tutte le lettere accentate — MBF ti strozzo! NdMA)! Ormai ho perso la cognizione del tempo, non so più nemmeno in che anno siamo, ma pazienza, bisogna stoicamente portare avanti la nostra mitica Posta che vive al di fuori di ogni confine spazio-temporale (e che è, la Storia Infinita, starà dicendo BDB...). Dopo questa breve parentesi cominciamo la lettura, ma prima sentiamo i consigli della regia: consigliato l'ascolto di house music per le prime lettere, si passa poi ad un heavy metal andante, per terminare con la musica classica che concluderà in modo lassativo la Posta del mese. Liberi di fare come volete, ma per elaborare la suddetta serie di consigli abbiamo finanziato un'equipe di dodici specialisti del settore, per cui ci auguriamo che il capitale investito non vada perso...***

## W I PROGRAMMATORI

Tralasciamo i saluti, complimenti e c***i vari e passiamo al sodo: I programmatori sono dei figli di t***a!!! Bavosi, bavosi, bavosi e assetati di denaro. C***o, non so nemmeno da dove cominciare. Dunque, innanzitutto sono dei sparaballe mostruosi, non fanno altro che promettere, promettere e poi non mantengono un c***o. Convertono TUTTO dall'ST. Anche la foto della nonna del 1987 ed il bollo della 500. Mettono prezzi esagerati nonostante i giochi vengano supportati da dischi da tre pollici e mezzo (l a 1500) e con la scusa che magari il gioco ne occupa due alzano il prezzo di ventimila lire. Sprecano schifosamente qualunque licenza, dall'arcade più scarso della bisca sotto casa al film mega miliardario che per avere solo la licenza di pronunziarne il titolo Berlusconi dovrebbe vendere il Milan in blocco. Su duemila giochi solo 7 sfruttano decentemente 1 chip dell'Amiga: Menace, Blood Money, Beast, Battle Squadron, Hybris, Sword Of Sodan, Dragon's Lair. Se ne andassero a f*****o quelli della Cinemaware che sono dei c*****i di galera, fanno uscire sempre per prima la versione Amiga per mascherare la conversione da ST e mettono il tutto a 60000. Un augurio di paralisi collettiva a quei gran farabutti della Readysoft che approfittano dei soldi fatti con Dragon's Lair per Amiga invece di rimanere fedeli alla nostra macchina anche con Space Ace ed esterefárre il mondo lo hanno convertito su 75 computer insieme, dallo ZX81 al PC 386 in VGA e nemmeno hanno usato l'espansione! Risultato: 4 quadri in tutto, montati alla rovescia, caricamento ogni 0,02 secondi, animazioni a scatti (il mio povero blitter, dove è finito il mio povero blitter?), scene cortissime, gioco su cinque dischi e... No, non mi fate pensare che è meglio. Poi vengono tutti gli altri, Ocean, Imagine, Gremlin, Accolade, US Gold, ecc. Viscidi insiemi di esseri che di umano hanno ormai ben poco, assetati di portafogli dei poveri ignari utenti. Alleati fedelissimi delle console sono i programmatori... E ci credo io! Figuriamoci se non appoggiavano una fonte di guadagno così ricca, priva di piraterie e a prezzi da collasso generale, schifosi, mer***i, figli di una b******a alienati dal denaro, non fanno altro che leccare il c**o alla NEC, alla Sega e a Wyn Holloway, elogiando i loro prodotti e VOI che state leggendo la presente, VOI li appoggiate in un modo da far ribrezzo ai porci, ma perché??? Vi pagano! Sì! Avete paura che la Konix con 256 K, risoluzione 2 per 2 e caricamenti da disco non ce la faccia contro i 4 mega delle cartucce delle console giapponesi (sì!)? Avete paura che il vostro amato e viscido ST possa estinguersi (sì!)? Avete paura di perdere i lettori ataristi (tutto di guadagnato)? Ma i più repellenti, i più viscidi, i più corrotti e c******i sono loro, i Bullf***i della Bullfrog. Forza, parlate, quanti centoni ha sganciato l'Atari per farvi dire tutte quelle belle c*****e sul mio computer, eh? Bastardi!!! Vi piacerebbe che tutti vi dessero retta e comprassero solo i vostri giochi, eh? E INVECE NO! Perché io vi contraddirò e proverò le mie contraddizioni con i fatti. Gli innobinabili dicono che l'ST e più veloce dell'Amy e che con tutta quella grafica da muovere in Populous l'Amiga senza blitter non sarebbe riuscita a compiere quel lavoro... AAARGH! Bavosi! Il vostro Populous (gioco che vorrebbe diventare il migliore dell'anno solo perché ha mezzo tocco di originalità, tsk! Mooolto meglio Sim City, più colorato, complesso, divertente e soprattutto le partite sono di una lunghezza decente, altro che Populous!) da muovere ha giusto un paio di microscopici sprites su un languido fondale a 16 colori che NON SI MUOVE!!! Naturalmente voi non avete né affidato la gestione del fondale, degli sprite e/o di un eventuale scrolling a Denise, né usato i 32 colori dell'Amiga PER VOSTRA PIGRIZIA!!! Poi, sempre dando retta a voi, tutti gli extra dell'Amiga servono solo a supplire a quei 0,86 MHZ di frequenza di clock (pari a 1/9 di frequenza totale) che il 68000 del 16 Bit Commodore non ha rispetto a quello del 16 Bit Atari. Bene, evidentemente con 0,86 MHZ si possono avere 13 strati di scrolling parallattico, svariati enormi sprite hardware con 32 colori ciascuno, animazioni velocissime a tutto schermo a 32 colori, colonne sonore campionate ad alta frequenza... (GRRRR!) Poi continuano con AFTERBURNER (e ci credo, all'EUR costa 1500 lire a partita!) dicendo che quelli della Argonaut avevano programmato delle routines miracolose, ma la colpa, tanto per cambiare, è stata del nostro computer, secondo loro "MOLTO più indietro rispetto ai coin-op oggi, che non il C64 quattro anni fa". A parte che il confronto non è giusto (nell'86 il prode 64 era a tre anni dalla sua uscita sul mercato italiano, mentre oggi l'Amiga ha quattro anni di età) ma, in ogni caso, sfogliando vecchie riviste, cosa vedo? Mettendo da parte i giochi su videodisco (fra cui, ehm, ehm, Dragon's Lair), i titoli (e le foto!) che compaiono si possono ammirare: HANG-ON, PITFALL II, OUT RUN, WEC LE MANS, KICK'N RUN, WORLD CUP, EMPIRE CITY 1931... Tutti giochi che il C64 si sogna!!! Certo che anche l'Amiga non che possa fare cose mastodontiche con coin-op come Powerdrift e Galaxy Force, ma quando si comincia a dire che Strider è difficile da convertire fedelmente al coin-op si esagera! Stessa cosa per Oper. Thunderbold, Splatter House, Ghouls'n Ghost (venuto quasi identico anche sul Megadri-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ve Sega), Double Dragon 1 & 2, CHASE HQ, sul quale si dovrebbe fare un discorso a parte sulla truffa fatta dalla Ocean... Comunque per quel che riguarda Afterburner, su di una rivista inglese qualche mese prima che uscisse quelli della Argonaut affermavano che avevano ottenuto per la versione Amiga la stessa grafica, suono, velocità, schema di gioco del coin-op, ed un numero maggiore di frames per lo scorrimento del fondale, il tutto condito da altre specifiche tecniche come se il gioco fosse già stato convertito e pronto per l'uscita sul mercato. Uscì per prima la versione ST, mooolto al di sotto delle aspettative, e seguì a due o tre mesi di distanza la versione Amiga TALE E QUALE!!! Truffa finale, 49 mila lire di prezzo! AAARGH! A dire il vero poi, già un altro lettore aveva accennato a quel famoso articolo, MA VOI AVETE FATTO FINTA DI NON CAPIRE e siete andati a rivedere l'unica cosa detta bene in quell'articolo, cioè che i coin-op si evolvono in continuazione! Clamorosi alleati dei programmatori lavativi sono poi i venditori di software originale: chiariamo prima una cosa, chi compra software originale per Amiga si distingue in due categorie. Della prima fanno parte i ragazzini dai 12-13 anni in giù (con i padri assai ricchi) parecchio viziati che comprano sempre sotto il consiglio del venditore, il quale assatanato dalla vista di un bigliettone da 50 mila lire comincia a sparare titoli tipo: Turbo Out Run, Ghouls'n Ghost, Thunder Blade (mio Dio!) e, dulcis in fundo NINJA WARRIORS (AAARGHHHH!) (Cosa hai contro Ninja Warriors, eh? NdMA) Poi ci sono quelli che, dopo mesi di risparmi possono finalmente comprare un gioco originale da 29000 lire e sempre il venditore li assale con la bava alla bocca (aridaye, VFC), alcuni resistono all'attacco e comprano Menace, altri non ce la fanno e prendono HKM... Chiunque voglia comunque assistere a questi tragici spettacoli, si piazzi dentro uno di questi negozi di Roma e guardi con impotenza. Non ce la faccio più!!! Basta!!! Siamo soli contro tutti e la colpa la danno sempre a noi o alla nostra macchina, una battaglia persa, lo so, ma noi lotteremo fino a soccombere. Una cosa però ve l'assicuriamo, che se un giorno delle console dovessero arrivare qui in Italia faremo di tutto per farle restare negli scaffali dei negozi a mangiar polvere, a costo di regalare il nostro computer che tanto merita e che poco riceve da tutti voi redattori e programmatori, ed un giorno goderemo nel vedere Wyn Holloway e quelli della NEC suicidarsi per deficit, ah, ah! (Aspetta e spera, VFC) E se un brutto tempo l'impero amighista dovrà sparire, lascerà il posto a quello della nuova macchina Commodore, che ci fornirà i rinforzi per risalire in alto e nemmmeno i viscidi programmatori allora ci fermeranno.
W l'Amiga e la Commodore, i pirati e le loro maginifiche demo (i programmatori dovrebbero prendere esempio), W i giochi fatti bene e abbasso tutto il resto, e ricordatevi:
NOI ODIAMO TUTTI

Il presidente dell'Avanguardia Amighista di Roma ed i suoi fedelissimi 21 membri.

*Manca la Ocean... No, c'è pure quella... E la Gremlin... No, non manca. Bene, caro il mio presidente dell'Avanguardia Amighista eccetera eccetera, direi che hai parlato male praticamente di tutto e di tutti. Ci mancava proprio il gruppo estremistico della situazione, ed il tuo calza proprio a pennello. Ti consiglio una terapia di gruppo oppure una settimana alle terme di S. Pellegrino (BG) per rimetterti in sesto... Ora scusami ma devo pulirmi la bocca dalla bava che continua a colare copiosamente...*

*— Mi dispiace caro MBF ma questa volta non sono proprio d'accordo con te. Questa missiva, pur essendo un attacco al vetriolo nei confronti del mondo del software denuncia fatti gravi che persistono realmente. I negozianti famelici (non tutti sono così, ovvio), i programmatori che si nascondono dietro presunte deficienze dei computer in genere (secondo Jurgen Friederich il blitter non serve a un'accidente) per nascondere programmi non sempre perfetti e la storia dei multidischi fanno parte del lato brutto dell'industria del software ludico. La storia delle deficienze del computer assomiglia in modo preoccupante agli alunni che dicono al professore "eh, la penna non scrive. Non posso fare il compito". Cosa volete farci...*
MA

## COMMODORIADE
## ovvero
## W L'ATARI ESSETI'

Giorno... (Boh, non ricordo)

- Dopo immani sacrifici ce l'ho fatta, vado dal negoziante ed acquisto ciò che da anni desideravo più di ogni altra cosa... ma l'Amiga, il meglio, cos'altro. — Lo porto a casa, sbavo sulla scatola, bacio il mio modulatore TV e infine dedico un lungo abbraccio all'insieme (commovente, VFC). E' mio, finalmente, seguono quattro giorni di intenso amore, dopodiché ho la certezza che la tastiera funziona male; diagnosi: difetto di fabbrica.
- Immediato il ricovero presso una clinica chiamata Centro di Assistenza Commodore Gateway Mugnano (NA).
- Dopo due settimane ritorno in possesso del computer, mi accorgo che è stato sostituito e mi domando se era necessario tanto tempo per farlo. Risbavo, ribacio e riabbraccio il tutto, metto in funzione e comincio ad avere la leggera sensazione di qualche malfunzionamento del drive, risultato: dopo quattro giorni il drive è deceduto, prendo un calendario e bestemmio su tutti i santi dal primo all'ultimo, dopodiché, con fare mesto e rassegnato, riporto il computer al negoziante e da lì di nuovo alla Gateway.
- Attendo invano la prima settimana, dopodiché telefono proprio alla Gateway e mi dicono che sostituiranno di nuovo la macchina, chiedo loro per lo meno di fare presto e di spedirmi un computer funzionante (chiedo troppo?) ammesso che alla Commodore ne producano.
- Da allora ho telefonato altre 742 volte al negoziante ed altrettante alla Gateway, risultato: a Natale, dopo oltre un mese, sto aspettando la sostituzione (e se dovevano aggiustarlo, che sarebbe successo? Non oso pensarci).
Considerazioni finali: la Commodore è unica, invisibile e ingiudicabile, la qualità dei suoi prodotti è proverbiale (lo so) e chiedere di testare le macchine prima di venderle è sinceramente troppo.
- La Gateway è degna figlia e discepola della Commodore ed è tesa soprattutto a favorire e a servire i fortunati acquirenti della perfezione fatta macchina.
- Credo che dopotutto dovremo continuare a collaudare noi poveri mortali le macchine che sventuratamente e incautamente acquistiamo.
- W l'Atari ESSETI'.

BRUNO SCIALLA Via Roberto D'Angi 40, Santa Maria Capua Vetere (CE)

*Ahi, ahi, son dolori far riparare il proprio computer, soprattutto, e lo dico per esperienza personale, quando è di casa Commodore. Arrivano in redazione costantemente lamentele nei confronti di questa, ma anche di altre case produttrici e bisogna dare spazio anche a loro. Ho sempre il terrore che, quando a una persona viene sostituito un computer, quello danneggiato venga a sua volta sostituito a un altro... Aaargh! Peggio di Lovercraft. Fortunatamente, o almeno lo spero, questo non avviene, anche se il numero di inconvenienti che capitano ad un computer appena acquistato, è alto. I primi Amiga venduti presentavano, oltre ad una lunga serie di bug, notevoli disfunzioni tecniche anche di grave portata, tant'è che addirittura si dice che un Amiga su tre veniva restituita. Dopo una grossa tiratona d'orecchie, e con la messa a punto di nuove versioni di Amiga, la Commodore sembrava aver superato tutti i problemi, raggiungendo poi quella maturità che gli era sempre mancata, ma a quanto pare non è del tutto vero... Speriamo che We rter Mambelli, il nuovo leader della Commodore italiana faccia del suo*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

*meglio per relizzare una casa maestra non solo nel settore vendite, ma anche in quello dell'assistenza.*

## NIGHTMARE 6: L'UOMO DEI TUOI INCUBI E' BDB

Qui comincia la sventura del signor Bonaventura (Di Bello) che per rabbia o per dispetto fa la... ehm, sotto il letto. Scusate l'introduzione poetica. (Patetica? Ah, no poetica, VFC) Illustrissima, amatissima, bellissima, issima, sima me... (Ehm, riscusate) redazione di TGM, vi scrivo innanzitutto per complimentarmi con voi, poi per farvi i complimenti e infine per congratularmi, ecc, ecc... Vorrei per primo ringraziare a nome di tutti i lettori di TGM (penso) il mitico MBF (Troppo buono, VFC) — continua cosl — che tiene viva l'ultima ma non meno importante parte di TGM. Un grazie anche a Babbo BDB (grazie papy) e a tutto il qualificatisssimo staff di The Games Machine (beh, ora si esagera! VFC) (no, no, lascialo dire! NdMA). Questo mese ho avuto modo di confrontare la vostra rivista con altre riviste del settore, che non nomino e mi sono reso conto come la vostra professionalità sia ad un livello molto alto e il risultato finale sia di grandissima qualità. La Posta di * (MBF, stai più attento! NdMA) confrontata con la vostra fa proprio schifo, ma passiamo ad altro. La notte non riesco a dormire perché continuo a sentire le bolle di Bubble Bobble (grazie per i tips), la musica di Hang-On e di Mexico '86 della mia sala giochi (da noi non c'è ancora la Luce Nera!). Ma l'incubo che più mi tormenta quello di BDB, che mi cozza (no, non il mollusco) con la sua panza, e mi fa rimbalzare contro l'ultimo numero di TGM che si sciupa tutto. (ATROCE! VFC) MBF aiutami tu. Con questo ho finito, ciao a tutti i lettori e allo staff di TGM.
PS per BDB
Lei assomiglia a Giuliano Ferrara?
PS 2
Pubblicate più lettere di THE ALEX che mi fanno schiattare dalle risate.
PS 3
Tanti complimenti a Giuseppe De Rosa. Bravo!

Riciao e via verso altre fantastiche avventure. Al prossimo numero!
Guido's

*Che dire, Guido, dovrei consultare la "Guida all'interpretazione dei sogni" di un certo Froid, ah no, Freud Sigmund, ma non ho voglia. Devi sapere, comunque, che BDB è un sex-symbol, e riceve ogni giorno più lettere di ammiratrici di quante Micheal Jackson in una settimana, e il tuo sogno può essere stato generato da uno pseudo subconscio gastrovascolare propedeutico che crea una sorta di invidia spaziale per il direttore più amato d'Europa. Cosa ci vuoi fare, Guido, BDB ha una figura imponente...*

## POSTA BREVIS SUPER MIX

Nella Posta Brevis Mix di questo mese trovate, oltre alle solite letterine rimpicciolite (a proposito, avete visto "Caro, mi si sono ristretti i ragazzi"? Stupendo!), la prima parte de TUTTO QUELLO CHE PENSANO I REDATTORI DI TGM A PROPOSITO DELLA VIDEO VIOLENZA. Gastronomico! In esclusiva beccatevi le opinioni dei primi tre, sul prossimo numero ne troverete altre e, visto il numero delle persone che lavorano in redazione, in un paio d'anni le pubblicheremo tutte.
CARLO "SPLATTER" SANTAGOSTINO: "direi che la video-violenza digitale è necessaria, e non disturba affatto. Vorrei proprio vedere se qualche ragazzo che gioca a Splatter House poi prende la sega elettrica e concia per le feste la prima persona che incontra per strada! Lo stesso discorso vale allora anche per i fumetti e per i film: non hanno nessun potere di influenzare le menti dei ragazzi, per cui W Barbarian 2!"
SIMONE "GET FUNKY" CROSIGNANI: "sono perfettamente d'accordo con Carlo, la video-violenza non influenza proprio nessuno, e mi chiedo perché è stato fatto tutto 'sto casino... D'altronde cosa sarebbero i videogiochi senza un po' di violenza? Ma scherziamo!?! Lasciamo perdere tutti i soliti pazzi allarmistici che vedono un nemico anche nel frigorifero e carichiamoci Operation Wolf! (Adoro i videogiochi ultraviolenti! NdMBF)
MBF (che poi sarei io): "la videoviolenza c'è, ma non si vede... No, questa era proprio brutta... Ricominciamo: un videogioco è un videogioco e quando spegni il computer, qualunque cosa hai fatto o visto, quella scompare. Direi comunque che, pur essendo un grande fan dell'horror e dello splatter in generale, non amo molto la violenza fine a se stessa, del tipo di Technocop, per intenderci, gioco che, fra l'altro, punta solo sulle scene truculente, perché, per il resto, è di una noia mortale. Video-violenza sì, ma non troppo... Lancio uno slogan: Video-violenza: meno, ma meglio"
Prossimamente altri pareri, probabilmente quelli che sono contrari all'uso che si sta facendo della violenza — o presunta tale — nei videogiochi.

Proseguiamo con le altre lettere: HOBGOBLIN alias Damiano Rocchetti di Terni, la patria di Marco Spadini, scrive per comunicarci la sua totale disapprovazione su una certa rivista italiana che spaccia recensioni demenziali di giochi addirittura neanche terminati... Ti rimando al mio commento sulla lettera di Stefano Sanna sul numero scorso. A proposito del dibattito CONVERSIONI DA COIN-OP, eccovi il parere di Pera, "non sono d'accordo sulle affermazioni date da voi sul fatto che 90 volte su 100 queste (le conversioni, ndt) risultano orride: non per l'incapacità dei programmatori o per la difficoltà che queste comportano, tutto sta nel fatto che non essendo un lavoro ideato dai programmatori stessi, questi non si impegnano come dovrebbero, perché non desiderano pienamente che il prodotto finito sia il più bello possibile, ed anche divertente, lo realizzano di malavoglia, e tutto ciò è comprensibile". Non direi, ehm, Pera, i programmatori non lavorano affatto di malavoglia: convertire giochi può essere fonte di lucrosi guadagni, prendi gente come Chris Butler che ha speso una vita per convertire in modo impeccabile i migliori giochi da bar, da Commando a Powerdrift, sul C64, e tutta la fama che si guadagnato, non l'ha certo danneggiato... Altro che malavoglia, Tiertex, il nostro amicone Jurgen, Probe e compagnia bella sono proprio scarsi! Prossimamente una valanga di notizie sulla Cinemaware, per cui Scuro di Mantova, non temere: saprai persino il numero di scarpe dei programmatori di questa mitica software house! A Mario nonsicapisceilcognome di Trieste devo dire che non conosco nessun programma che permetta di realizzare identikit per Amiga... Mi informerò. Essere in Plexigass: ma di quale gioco recensito parli? Eros di Roma ci chiede di istituire un premio per la lettera del mese: non mi pare un'iniziativa molto intelligente, soprattutto perché renderebbe la Posta noiosa e banale. Una lettera si premia da sola! Sempre nell'ambito della Posta Brevis vi presento un altro mega dossier epistolare, ovvero GLI PSEUDONOMI PIU' USATI DAI LETTORI. Capita spessissimo di leggere missive che ci giungono dalle parti pi disparate d'Italia scritte da lettori che oltre al proprio nome aggiungono un soprannome o un nome di battaglia identico. Mi pare giusto mostrarveli, anche perché non tutte vengono pubblicate, e ho quindi realizzato questa mini-classifica semestrale

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

degli pseudonimi pi amati dai lettori:
1 BATMAN: non potete neppure immaginare quanti lettori si siano firmati con questo nome, soprattutto dopo il 20 Ottobre, e la mania non ancora terminata! (Anche se il film faceva proprio schifo, VFC)
2 IL POLEMICO (spesso accompagnato dagli aggettivi pi assurdi, come Indiavolato, Assetato di Sangue, Convinto, Pentito, Astenuto, ecc...)
3 VENDICATORE rimane sempre uno dei nomi di battaglia preferiti, e nonostante l'età, resiste ancora bene, anche se non si capisce mai contro chi e perché ci si vuole vendicare...
4 THE BEST probabilmente il più usato nei reparti maternità. Ormai si usano versioni più aggiornate, come THE BEAST, THE PEST, THE REST...
5 GIUSTIZIERE un altro classico, riscontrato soprattutto durante le aspre battaglie AMIGA-ATARI ST ma ormai in declino...
Usatissimi sono anche i nomi dei coin-op o dei protagonisti di videogiochi particolarmente famosi (vedi Dirk, Mario, Pac, ecc) ma qui si oltrepassano i confini della realtà. Termina qui la ALTER EGO TOP FIVE: ci rivedremo fra sei mesi, o giù di lì! Sono costretto a chiudere qui la lunga PB Super Mix: le altre lettere mi chiamano. Volevo comunque dire di non disperare se non vedete pubblicata la vostra missiva: noi le leggiamo TUTTE (MA PROPRIO TUTTE) e se chiedete informazioni o date suggerimenti, noi provvediamo, a almeno cerchiamo di farlo, ad accontentarvi in breve tempo, potete starne certi!

## MI COMPERO UN 8 BIT

Ciao MBF,
innanzi tutto complimenti a te e a tutta la redazione per come realizzate TGM (continuate così!) che a me piace anche per il tocco di ironia che compare qua e là nella rivista. Pur seguendovi da diversi mesi (esattamente ininterrottamente da Marzo) fino ad ora, vuoi la pigrizia, vuoi la mancanza di idee, non vi ho mai scritto, ma ora leggendo il numero 16 di TGM (coadiuvando la lettura con l'ascolto dell'ultimo album dei TEARS FOR FEARS) mi venuta voglia di scrivervi e, prima che l'ispirazione mi passi, mi sono precipitato sull'Amy, ho caricato il WP ed eccomi qui. Ma ora andiamo al sodo. Leggendo la Posta di questo mese (a proposito, perché l'avete messa nelle ultime pagine?) (La torta si mangia alla fine del pranzo, VFC) e dando un'occhiata ai voti delle recensioni sono rimasto colpito da molti bidoni natalizi (TURBO OUT RUN e POWER DRIFT per fare alcuni nomi) e il mio stupore è ancora maggiore perché ho saputo che molti dei giochi che si sono rivelati delle fregature sui computer a 16 Bit, sono risultati molto buoni, se non ottimi su quelli a 8 Bit e particolarmente sul C64 (vedi le medaglie d'oro che ZZAP! ha dato proprio a TURBO OUT RUN e POWER DRIFT). Da questo confronto nasce spontanea una domanda, e cioè come mai le versioni a 8 Bit sono più giocabili di quelle a 16 Bit? Forse che le macchine a 16 Bit sono troppo potenti? Va beh che come dici tu l'Amiga una macchina inadatta alle conversioni (quelle difficili, VFC), però non dovrebbe andare almeno un po' meglio del C64? Assieme a queste domande te ne vorrei porre ancora una, e cioè come mai in certi giochi che avete recensito c'è una differenza abissale con il giudizio che K (che considero insieme a TGM una fra le migliori riviste di video games in Italia) da per gli stessi giochi? Non parlo di 1 o 2 punti (considerati in una scala da uno a 10), ma addirittura di 5 o 6 punti, in modo tale che mentre da una parte il gioco è super, dall'altra è una schifezza? Basta mettere a confronto il numero 16 di TGM ed il numero 13 di K per quanto riguarda il gioco GHOSTBUSTERS II, solo per citarne uno. Infine vorrei fare una proposta, e cioè di aggiungere, accanto alla rubrica sui pacchetti grafici, una parte dedicata a trucchi, consigli e , magari, degli esercizi di disegno con il computer da voi proposti, pubblicando i migliori che vi pervengono, e di fare altrettanto per quanto riguarda la musica con il computer.
PS 1: che fine hanno fatto le rubriche dedicate ai giochi da bar e quella dedicata ai fumetti?
PS 2: grazie per aver pubblicato questa lettera (scusa se non ho trovato qualcosa di più originale)
A proposito, io mi chiamo Piergiorgio, ho 21 anni, abito a Fagagna, in provincia di Udine, e sono iscritto al terzo anno di università alla Facoltà di Lettere di Udine nel ramo dei beni culturali.

*Bene, caro Piergiorgio iscritto al terzo anno, ringraziandoti per i complimenti passo subito a rispondere alle tue numerose domande:*
*1. Bidoni natalizi: Chiedi come mai le versioni a 8 bit sono più giocabili di quelle a16? E' presto detto: la giocabilità non ha confini, la grafica e il sonoro stereo sono un extra, coreografia, ma se non c'è giocabilità un gioco è proprio scarso. Le conversioni di Turbo Out Run o di Powerdrift su Amiga sono esteticamente molto più simili al coin-op di quanto lo siano quelle del C64, ovviamente, ma sono così lente ed ingiocabili che fanno veramente pietà. Molte software house, per vendere un gioco puntano solo al nome del coin-op per attirare l'attenzione di utenti sprovveduti che comprano un gioco in base alle fotografie mostrate sul retro della confezione, o, peggio ancora, "perché al bar è bello". Meno male che ci siamo noi di TGM ad indirizzarvi bene...*
*2. Giudizi Sballati: non ti sorprendere più di tanto se ti capita di vedere giudizi contrastanti, se non opposti. Pensa che CHASE HQ che si beccato un 43%, a mio parere giustissimo, su TGM, è stato osannato dalla critica di C+VG inglese addirittura con un 93%! Tu provalo, e poi facci sapere. E' da secoli che si dibatte sul problema giudizi sballati, ma devi capire che un recensore ha dei gusti anche opposti a quelli di un altro. In genere cerchiamo di metterci d'accordo, ma si sa che, ripeto per la miliardesima volta, non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace. Trovatemi uno slogan nuovo o scappo in Mozambico!*
*Per concludere: siamo incerti se pubblicare ancora la rubrica dedicata ai fumetti, mentre per i giochi da bar prossimamente un gradito ritorno. Ciao e a presto!*

## EPILOGO

***Orsù dunque avvocata nostra, eccoci giunti al termine di una Posta alquanto movimentata. Non mancano spunti per intavolare tavole calde, per cui datevi da fare e scrivete qualcosa di brillante: LA POSTA HA BISOGNO ANCHE DI TE! Contribuite a rendere serena e parallattica questa mega rubrica! Grazie a voi siamo passati dalle tre pagine classiche a ben 4 PAGINE DI POSTA, da primato, e se continuate così saremo costretti... A scrivere in modo più piccolo! (speravate che ampliassimo la Posta, eh, eh!) Tagliamo corto perché devo passare alla Posta dei cuginetti ottobittisti, per cui ora stringetevi simbolicamente la mano in segno di rispetto e/o amicizia e/o educazione, e fissiamo l'appuntamento per il mese prossimo, sempre e solo su TGM MAIL. Possono partire i titoli di coda!***

***Adesivamente vostro...***
***MBF***

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


# R&C ELGRA s.n.c. Via S.Martino 13, Palazzolo Milanese (MI) Tel.02/99041332

## e vai fortissimo verso .....

## la simpatia la competenza e tanta convenienza

SUPER OFFERTE PER IL MESE DI MARZO

DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500 £.196.000

ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 PIU' CLOCK £.250.000

NUOVO GEOS 2.0 £.90.000

MOUSE PER PC RS-232 CON SOFTWARE DI GESTIONE £.60.000

SEMPRE DA NOI POTRETE TROVARE ARRIVI SETTIMANALI DI GAMES E UTILITY

PER AMIGA C64 AMSTRAD ATARI SPECTRUM PC MS-DOS 5,1/4 3,5

E PER LA GRAFICA :

DIGITALIZZATORI SCANNER GENLOOCK STAMPANTI LASER

PER AMIGA C64 PC

TELEFONACI POTRAI TROVARE TUTTO PER LE FORNITURE D'UFFICIO

inoltre tutto questo e molto altro anche per **CORRISPONDENZA**

**CIAO**


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

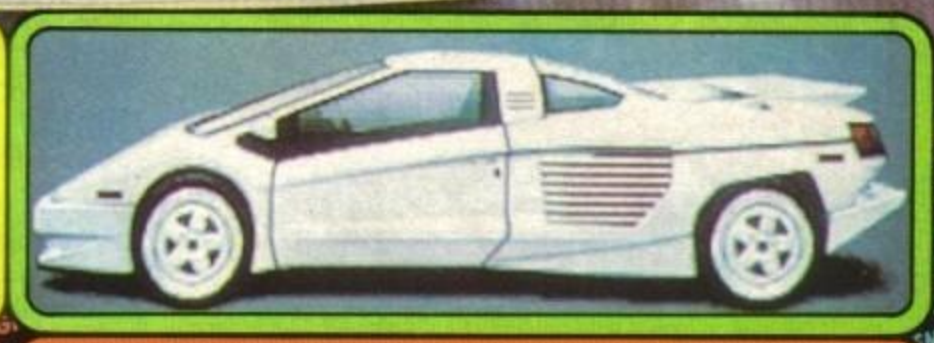
# SUPER CARS™

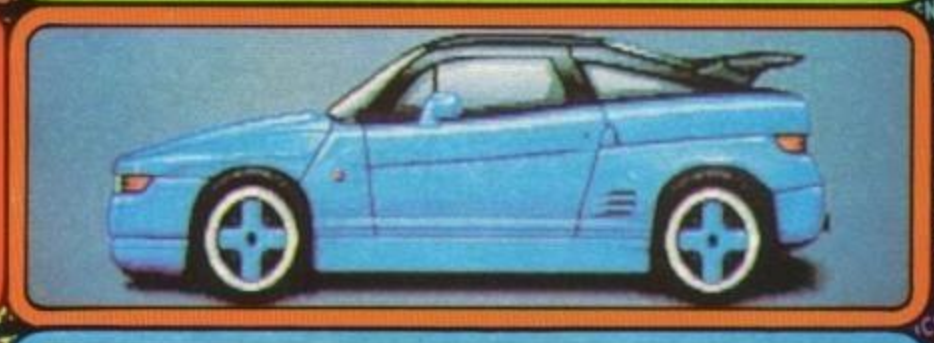
PROVA L'EBBREZZA
DELLA VELOCITA'
IN QUESTA
FANTASTICA
COMPETIZIONE
SU QUATTRO RUOTE!

AMIGA 29000 lire
AT.ST 29000 lire

DISTRIBUITO
IN ESCLUSIVA DA
LEADER

GREMLIN





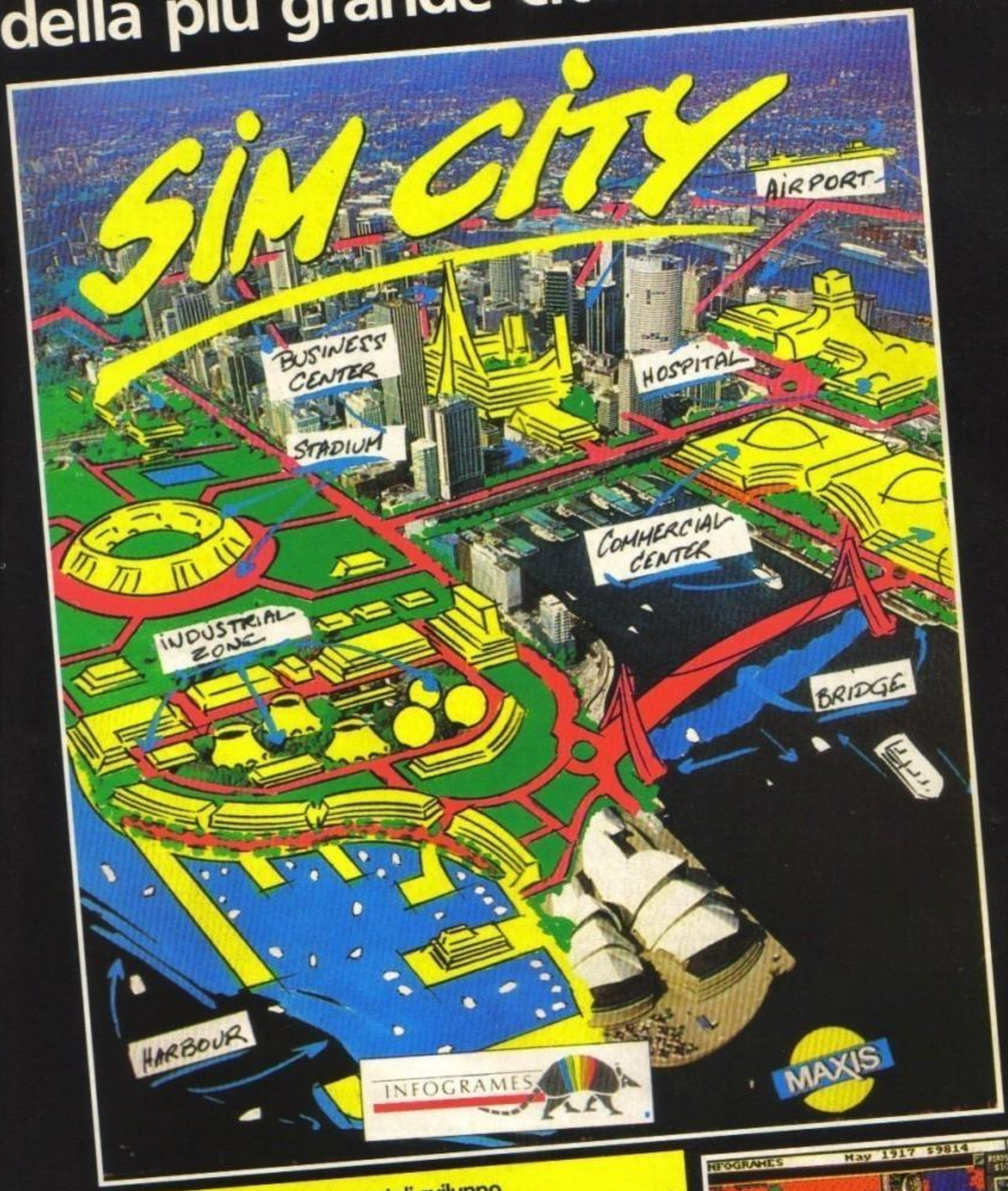
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# E se tu fossi sindaco della più grande città del mondo ?...

TECNOSTUDI




SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...

## il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 ·
MACINTOSH · ATARI ST

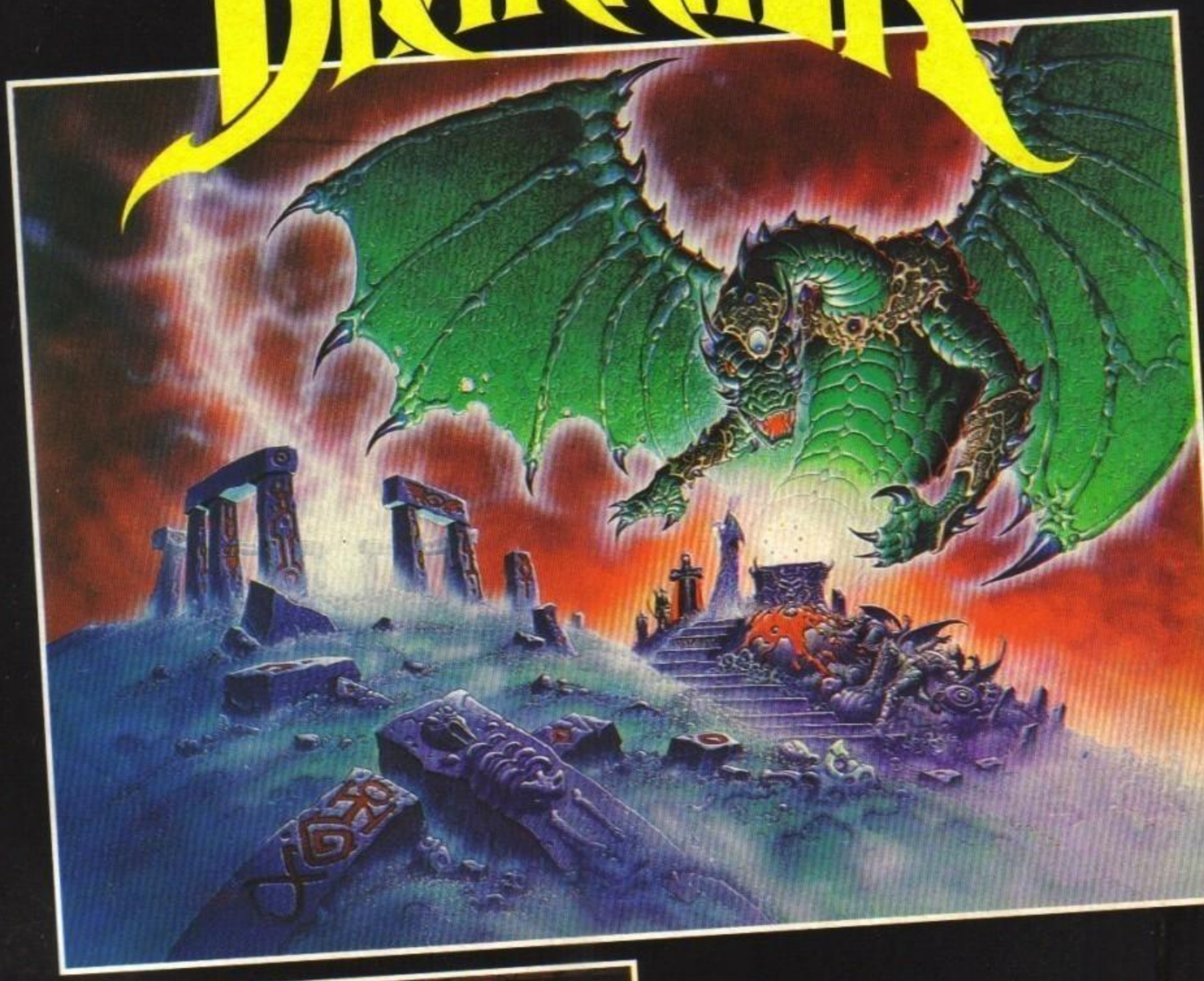
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

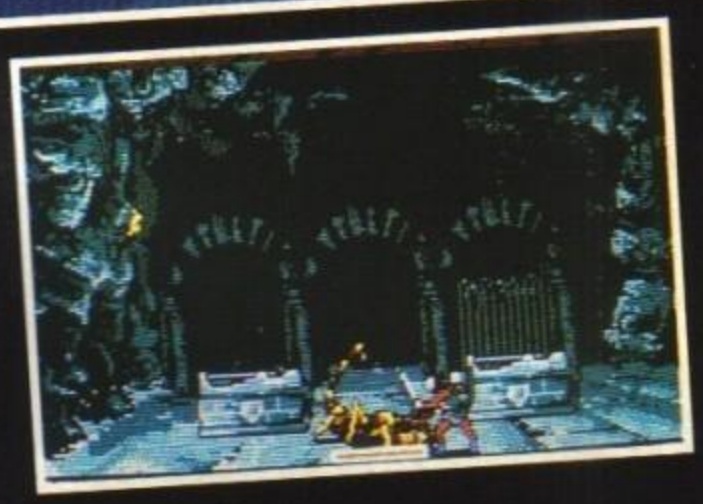
http://www.oldgamesitalia.net/

# per il tuo AMIGA !!

## il SOFTWARE ORIGINALE
## distribuito in esclusiva da C.T.O.

# DRAKKHEN





C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

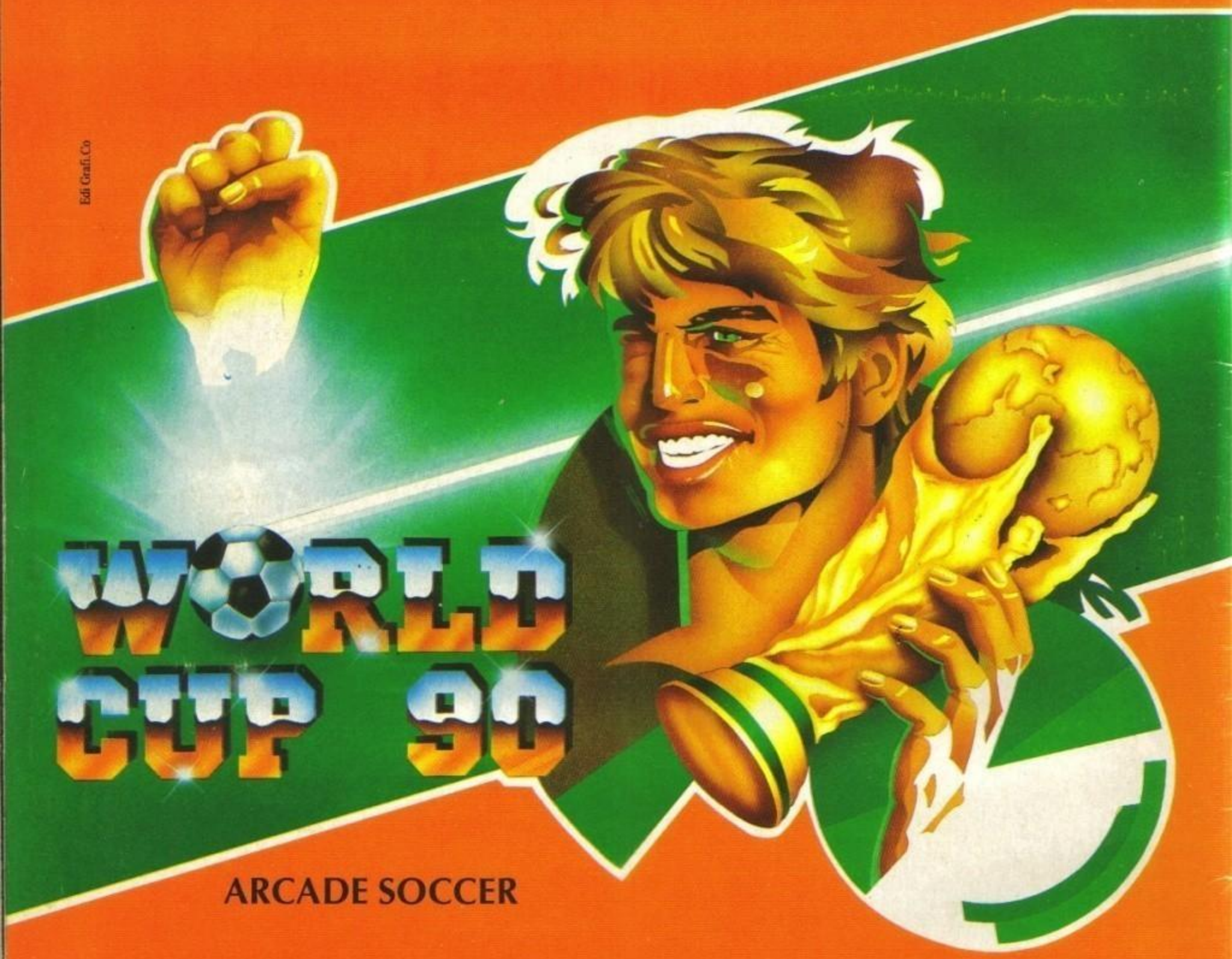
TECNOSTUDI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90




## ARCADE SOCCER

## FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: SOFTEL

Via E.Dal Pozzo,7 - 00146 ROMA Tel./Fax (06) 5584334

Genias

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

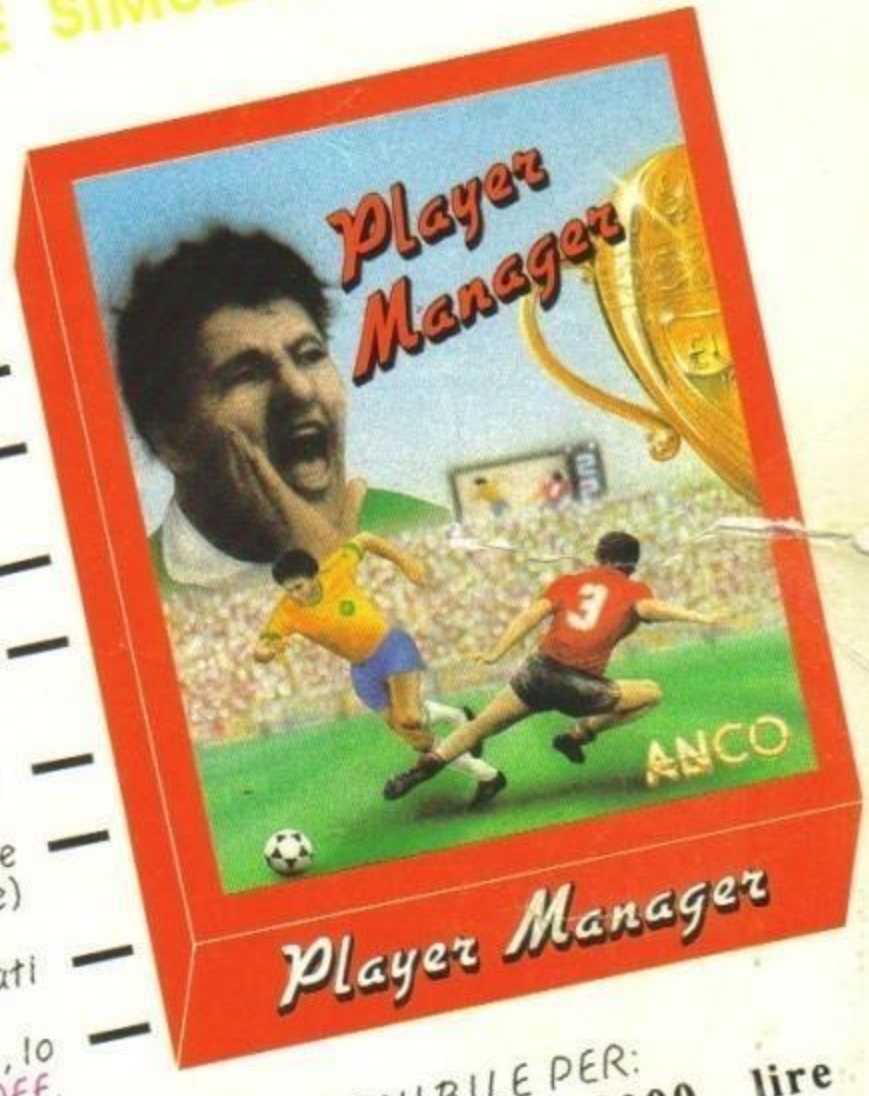
# Player Manager

BY DINO DINI

## LA PIU' REALISTICA E INCREDIBILE SIMULAZIONE DI CALCIO

- tattiche personalizzate da disegnare, progettare, testare e memorizzare
- più di 1000 giocatori nelle 4 serie
- possibilità di gioco accelerato sullo SCANNER
- possibilità di ZOOM su ogni giocatore in campo e conseguente studio delle sue abilità
- un vero ed entusiasmante CALCIO MERCATO
- caratteristiche ed attributi differenti da giocatore a giocatore
- azioni travolgenti e passaggi perfetti al millimetro
- possibilità di sostituire i giocatori e cambiare tattiche (oltre alle quattro già fornite)
- opzioni gioco, studio di una partita o dei risultati

Scritto da DINO DINI e testato da STEVE SCREECH, lo stesso team vincente di KICK OFF.




DISPONIBILE PER:

| | | |
|---|---|---|
| AMIGA | 39000 | lire |
| ATARI ST | 39000 | lire |

PRESTO DISPONIBILE PER:
**C64, SPECTRUM e AMSTRAD**

## VERSIONE ITALIANA!

programma, istruzioni, squadre e giocatori

## Gioca la migliore simulazione, ...PLAYER MANAGER.

ANCO

distribuito in esclusiva da **LEADER**

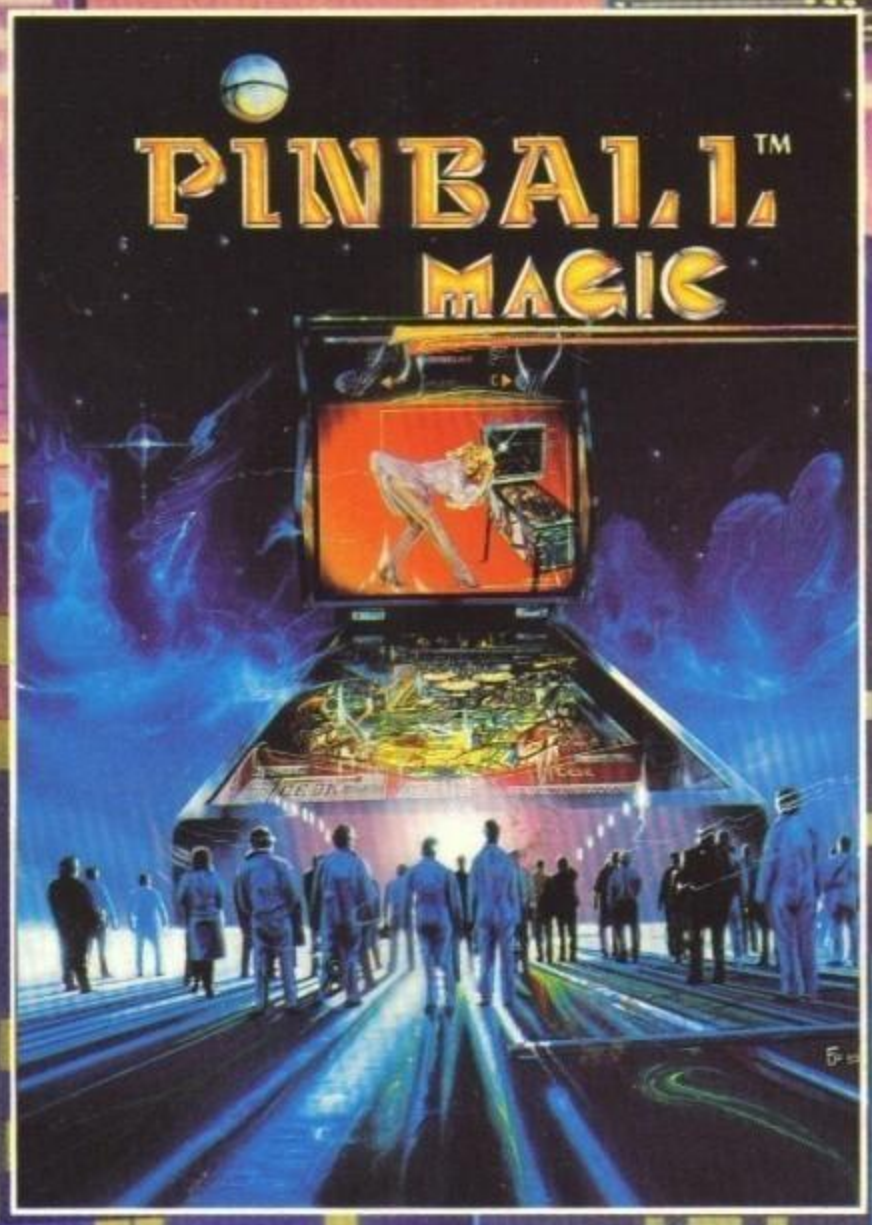
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# LORICIEL SOFTWARE..
# ..HOT ON THE STREETS

TI PIACE GIOCARE A FLIPPER MA VUOI EVITARE
LA CONFUSIONE DEL SOLITO BAR?
ALLORA NON PUOI
PERDERTI

LEADER




LA MIGLIORE
SIMULAZIONE DEL
GIOCO DEL FLIPPER
ORA DISPONIBILE
PER IL TUO
HOME COMPUTER!

LORICIEL

Disponibile per:
Amiga, Atari ST,
PC &compatibili,
Amstrad c/d

MORE TO IT THAN MEETS THE CAT'S EYE!

http://www.oldgamesitalia.net/
ts 2/3 ... lford, Birmingham B6 7AX. Telephor
http://www.oldgamesitalia.net/